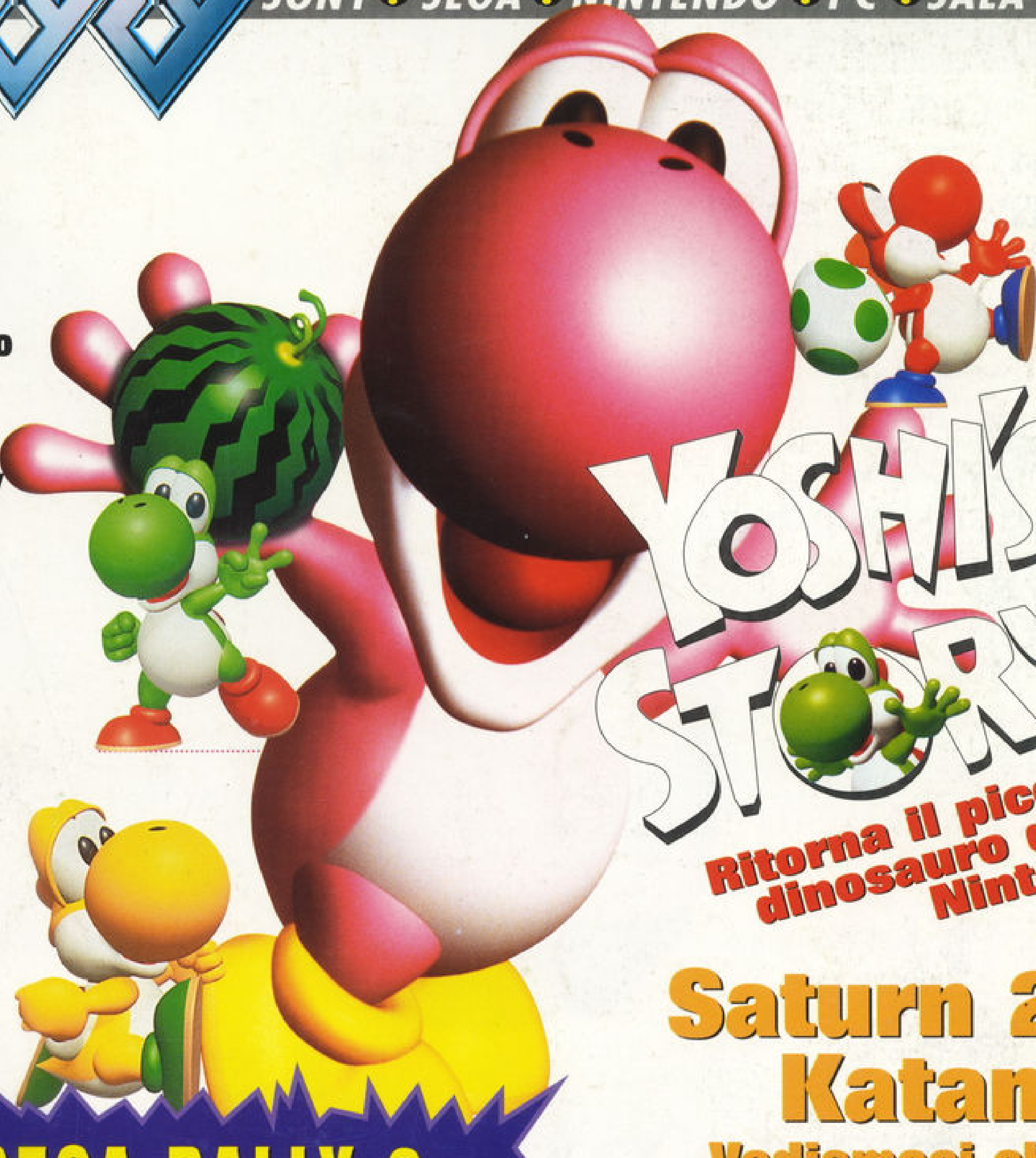
NAGANO! TUTTO PER RIVIVERE LE OLIMPIADI INVERNALI

SOLO 8.000

GAMES MASTER

SONY ! SEGA ! NINTENDO ! PC ! SALA GIOCHI



PROVATI!

- Bushido Blade
- Ultimate Race Pro
- Skull Monkeys
- Bust-A-Move 3
- Actua Ice Hockey
- Jet Rider 2
- NHL '98

RISOLTI!

- Grand Theft Auto
- Final Fantasy 7
- Quake 2
- GoldenEye 007
- Actua Soccer 2
- Fighting Force

YOSHI'S STORY

Ritorna il piccolo dinosauro della Nintendo

Saturn 2 o Katana?

Vediamoci chiaro nei piani futuri della Sega



SEGA RALLY 2

L'ultima novità in sala giochi

Anteprime

LEGEND OF ZELDA•TUROK 2•
POCKET MONSTERS•RESIDENT EVIL 2

Anno II Numero 4 Aprile 1998 L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO

80004
9 771126 262009

PER VINCERE QUESTA BASTA METTERE INSIEME UN COMPUTER, IL NUMERO IN EDICOLA DELLA E UN PO' DI

SI', ANCHE TU PUOI VINCERE FANTASTICI PREMI USANDO IL TUO COMPUTER E SCATENANDO LA TUA FANTASIA.
Basta partecipare al grande concorso offerto dalla rivista "Il mio computer" e da LEXMARK.

LE REGOLE DEL CONCORSO SONO SEMPLICI.
Le trovi tutte sul numero in edicola de "Il mio computer"

Prova anche tu potrai vincere una montagna di fantastici premi, compresa questa BMW da sogno.



VINCI CON

LEXMARK™ & IL MIO COMPUTER

E SE LA BMW NON TI BASTA DI STAMPANTI, FOTOCAMERE,

FANTASTICA BMW Z3
QUATTRO SEMPLICI COSE:
UNA STAMPANTE,
RIVISTA "IL MIO COMPUTER"
FANTASIA ...





NON PERDERE
LA STRAORDINARIA
OCCASIONE!!!
CORRI SUBITO
A COMPRARE IL
NUMERO IN EDICOLA
DELLA RIVISTA
IL MIO COMPUTER

PUOI VINCERE ANCHE DECINE
SCANNER E UTILI ACCESSORI

GAMES MASTER
ANNO 2 NUMERO IV APRILE 1998

Direttore editoriale Mietta Capasso
Direttore responsabile Gaetano Manti
Coordinamento della produzione Francesca Brenci
EDITORE
Il Mio Castello SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121 - Fax 02 6693654
Delegato alla direzione generale Stefano Spagnolo
Sviluppo e ricerca Aldo Grech
Realizzazione editoriale
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio
Segreteria di redazione
Daniele Grassi
Hanno collaborato:
Gianluca Musumeci, Inti Seveso, Lilia Boeri, Daniele Balestrieri, Daniele Cerra, Anna Portaleone, Marco Bianchi, Riccardo Abbate, Dario Lucini, Giulio Giacometti, Andrea Della Malva.

Marketing e pubblicità Walter Longo
Segreteria marketing e pubblicità Alessandra Uva
Traffico Elena Consoli, Paola Corso, Gabriella Re, Rosy Scarsetto
AGENTI
Zona Lombardia, Emilia Romagna e Sud Italia
Stefano Giordano, Romano Scabini, Renzo Volpato
Telefono 02 6713121 - ***Fax*** 02 6693654
Zona Piemonte e Liguria
Italiana Comunicazioni
Telefono 011 590763-4 - ***Fax*** 011 504192
Zona Triveneto
Servizi Pubblicitari
Telefono 0444 515850 - ***Fax*** 0444 512260
Zona Lazio
Richard & partners di Paolo Richard
Telefono 06 5193321 - 0338 6576620
Mariateresa Salerno
Telefono 06 39734268 - 0360 940416
Fax 06 39734315 - mari@tin.it
Gran Bretagna, Paesi Bassi e Scandinavia
Huson European Media
10-12, The Green Business Centre,
The Causeway, STAINERS
MIDDLESEX TW 18 3 AL, Great Britain
Tel 0044 1932 564999 - ***Fax*** 0044 1932 564998
USA, Canada e Messico
Huson European Media
Pruneyard Towers, 1901 South Bascom Avenue
CAMPBELL, CA 95008, United States of America
Tel 001 408 8796666 - ***Fax*** 001 408 8796669
DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello International SpA
Via Pergolesi, 8
20124 Milano
Telefono 02 6713121 - ***Fax*** 02 6693654
Il Mio Castello International SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: The Official PlayStation Magazine e PlayStation Power
Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al n. 100
Spedizione in a. p. -45%- art.2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 5,2 percento.
Una copia lire 8.000.
Conto corrente postale n. 39679204 intestato a
Il Mio Castello International, Via G.B. Pergolesi, 8 - 20124 Milano
Fotolito
Yellow & Red, Milano
Stampa
Canale, Arese
Distribuzione per l'italia
Parrini SpA, Roma

GAMESMASTER ANNO II NUMERO 5
IN EDICOLA DA FINE APRILE

SUCCEDE DI TUTTO NELLE PROSSIME 96 PAGINE...











GUARDATE COSA OFFRE IL SOMMARIO COMPLETO...

inquestonumero



RESIDENT EVIL 2

È tornato ed è decisamente cattivo, molto più di prima... Games Master vi propone un sacco di foto in più e un'anteprima che è quasi una recensione.

PAG. 10

SEGA RALLY 2

È COME IL PRIMO, MA PIÙ BELLO

Sega dimostra ancora una volta il suo incredibile talento per i titoli da sala giochi.



PAG. 16

ZELDA

IL GIOCO DI RUOLO PER NINTENDO 64 È QUASI PRONTO

Final Fantasy 7: comincia a prepararti! Sta arrivando un avversario ostico sul Nintendo 64.



PAG. 22

YOSHI'S STORY

Il divoratore di angurie approda su Nintendo 64.



PAG. 34

BUSHIDO BLADE

Siete pronti per l'unico picchiaduro per PlayStation con un codice d'onore?



PAG. 40

NAGANO WINTER OLYMPICS

È il gioco ufficiale dell'evento sportivo invernale per eccellenza...



PAG. 47

GLI ALTRI TITOLI DI PUNTA:

LE RUBRICHE

NEWS!

Parliamo un po' di questo Saturn 2... Naturalmente abbiamo spazio anche per Turok 2, The House of the Dead e altro ancora. PAG. 5

ANTEPRIME!

Il Quinto Elemento vi interessa? Altrimenti abbiamo Alundra, poi Hedz, Pitfall, Gex 3D, Vigilante 8, Road Rash 3D... PAG. 26

RECENSIONI!

L'ondata di titoli di questo mese comprende fra gli altri Cool Boarders 2, Skull Monkeys e Wing Commander Prophecy. PAG. 33

GM, AIUTO!

Tranquilli, abbiamo trucchi per tutti. Questo mese sono sugli scudi Final Fantasy VII, Grande Theft Auto e Quake 2. PAG. 78

SONDAGGI!

Quali giochi portereste su un'isola deserta? Ditecelo con la nostra pagina del sondaggio! PAG. 75

LETTERE!

È un posto dove si chiacchiera, si dialoga e si chiedono informazioni: è la G-Mail! PAG. 94

IN PIÙ

PAG. 45

La Guida di Games Master vi racconta dei giochi invernali più belli di sempre, e cioé quelli che potrete godervi sulle vostre console e sui vostri computer.



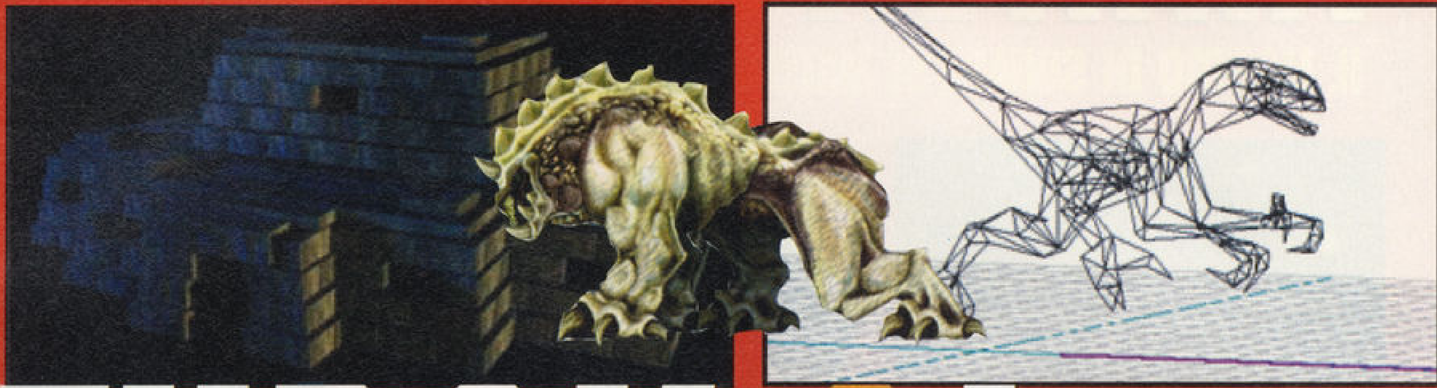
E' IN EDICOLA



LA RIVISTA MENSILE CON TRUCCHI CONSIGLI, MAPPE, RECENSIONI NOTIZIE E ANTEPRIME

games network

Le news di Games Master dall'Italia e dal mondo



TUROK 2!

ACCLAIM TORNA A COLPIRE SU N64

Statate pronti a fare la vostra parte nell'estinzione dei dinosauri perché il più grande gioco non-Nintendo per Nintendo 64 sta per aggredire di nuovo la macchina a 64 bit, e sarà un titolo ancora più mostruoso di prima.

Per gli ultimi sei mesi, gli sviluppatori di Iguana, in America, sono stati occupati con il seguito di uno dei giochi di maggior successo per Nintendo 64. Ora stanno lentamente iniziando a emergere i dettagli riguardo a ciò che questo attesissimo seguito ha in serbo per noi. Turok 2 è un titolo ambizioso ed è destinato a essere il 40% più vasto del suo predecessore. La maggior parte dei livelli sono già stati disegnati e i mostri che li infestano sono arrivati direttamente dagli abissi dell'inferno. La trama vede un alieno intrappolato in un'enorme astronave, dalla quale vengono fatte uscire creature robotizzate per gettare tutti nel panico. Il vostro lavoro (manco a dirlo) è di distruggerle e rispedirle all'inferno. Invece di adottare il solito approccio sequenziale ai livelli, il gioco vi consentirà di scegliere in che ambiente giocare. Come avveniva in Hexen, questo dovrebbe garantire un'esperienza di gioco più libera, dato che potrete scegliere quali obiettivi completare e in quale ordine.

I miglioramenti apportati all'intelligenza artificiale significano che i mostri cacciano basandosi sull'udito, anziché sulla vista, il che dovrebbe garantire un'esperienza più "adrenalinica" di quella dell'originale (che rimane un grande gioco, lo riconosciamo). Avremo presto altre notizie.



Se questo tizio vi sembra temibile così, aspettate di trovarvici faccia a faccia.

ALLA SONY UN INVERNO DI PLATINO

NUOVI GIOCHI NELLA COLLEZIONE BUDGET PER PLAYSTATION

In quella che può essere vista soltanto come una reazione al calo dei costi dei giochi operato da Nintendo, Sony ha preparato il ritorno in grande stile di molti giochi sotto l'etichetta Platinum.

Anche Psygnosis e Codemasters stanno per fare la loro comparsa sulla scena, grazie alla ripubblicazione di WipEout 2097, Destruction Derby 2 e Micro Machine v3, in concomitanza con l'uscita di altri grandi di Sony. I nuovi titoli Platinum includono Tekken 2, Crash Bandicoot e Soul Blade. Per non venire surclassata, anche Electronic Arts sta per unirsi a questa "corsa al budget" pubblicando Die Hard Trilogy e Soviet Strike mentre Virgin Interactive lancerà nello stesso momento Command & Conquer. Tutti i giochi saranno in vendita al convenientissimo prezzo di L.49.900. Chiunque possieda una PlayStation da poco troverà difficile resistere a queste tentazioni.



Azione platform in pseudo 3D per 49.900 lire. Maledettamente economico.



Questo vale l'acquisto anche per la sola sequenza introduttiva!

I disegnatori dietro a Turok 2 devono essere personaggi particolari se questo è quello che hanno prodotto.



FINAL FANTASY 7 ARRIVA SUI PC

IL MOSTRO DI SQUARE SI MATERIALIZZERA' QUEST'ESTATE SUI VOSTRI PC

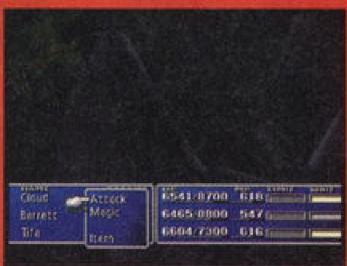






Sembra che la serie Ultima dovrà sostenere una bella battaglia per rimanere sul trono della categoria dei giochi di ruolo su PC.

Il successo della serie Tomb Raider ha ovviamente reso i tizi alla Eidos piuttosto sicuri del loro lavoro, e ora sono riusciti ad aggiudicarsi i diritti per PC di uno dei giochi di maggior successo di sempre su PlayStation: Final Fantasy 7!
Alla Square stanno lavorando alla conversione, cercando di mantenerla il più possibile fedele all'originale, inclusa l'assenza di tempi di caricamento e l'azione ininterrotta. Eidos ritiene che il gioco sarà pronto entro quest'estate e sicuramente verrà supportato da una campagna di marketing mai vista dai tempi di Tomb Raider e Mortal Kombat. I giochi di ruolo su PC però non mancano, al contrario di quanto si può dire del panorama PlayStation al tempo in cui Final Fantasy 7 uscì. La competizione per il nuovo nato di Square quindi sarà molto più intensa, specialmente se si pensa che ci sono dei grandi titoli che vedranno la luce nello stesso periodo. Nonostante tutto, però, alla Eidos sono più che certi che il loro sarà il gioco dell'estate.



Anche se siete dei giocatori esperti, Final Fantasy 7 potrà facilmente richiedere più di 100 ore di gioco per essere completato.





IL PREZZO DEL 64DD GIA' IN CALO?

Probabilmente ci vorranno ancora mesi prima del suo lancio, ma già in America girano pettegolezzi circa i propositi di Nintendo di abbassare il prezzo del 64DD.
Il lettore di dischi per il Nintendo 64 aveva in origine un prezzo di lancio previsto di $150, ma ora sembra che la "grande N" potrebbe metterlo in vendita a $80 e, come se non bastasse, assieme a un gioco di grande spessore. Ne sapremo probabilmente di più quando arriverà in Europa il prossimo anno.

Nonmancate

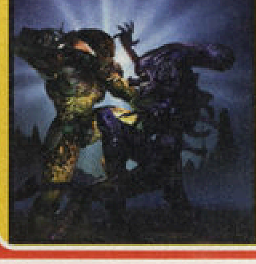
Resident Evil 2 (10), Pitfall (28), Gex 3D (31), Bushido Blade (40), Nagano Winter Olympics (47), Cool Boarders 2 (50), NHL Powerplay Hockey '98 (56), NHL Open Ice (57), Skull Monkeys (64), Street Fighter Collection (66), Bloody Roar (70)...

CONFERMATI I PRIMI GIOCHI PER KATANA

Infogrames si è aggiudicata i diritti per realizzare un videogioco sui popolarissimi personaggi dei cartoni animati Looney Tunes di Warner Bros, che realizzeranno per PlayStation, Nintendo 64 e, cosa più importante, sulla nuova console Sega, la Katana. Per la fine del prossimo anno, dovrebbero esserci quattro o cinque giochi per PlayStation basati sui Looney Tunes. Faranno la loro comparsa personaggi come Bugs Bunny, Daffy Duck e Wyle E. Coyote, anche se Infogrames non ha ancora reso noto se ciò avverrà in giochi "individuali" o tutti assieme in un titolo singolo. Molti giochi sono già in fase di sviluppo, ma non è ancora filtrato un nome o una data certa di pubblicazione. Il gioco dei Looney Tunes per Katana potrebbe essere disponibile per il lancio della console negli USA, il prossimo anno.

IN RITARDO L'INVASIONE ALIENA

I fan degli alieni più terribili, minacciosi e micidiali della storia dovranno aspettare ancora un po' prima di poter difendere la razza umana dalla loro invasione.



Fox Interactive ha infatti ritardato l'uscita di Alien Resurrection a settembre, sia per la versione PC, sia per quella PlayStation. Il gioco sarà una miscela di Tomb Raider e Resident Evil, ma non si sa ancora nulla di preciso riguardo la trama. Alien vs. Predator uscirà così a novembre, per lasciare spazio al suo più blasonato cugino.

THE HOUSE OF THE DEAD



PUÒ LA VERSIONE SATURN DI QUESTO GIOCO SUPERARE RESIDENT EVIL 2?



Vorrete giocarci da dietro il divano...



Come si può uccidere qualcosa che non è vivo?



Sfondo classico per l'Angelo della Morte.

Se pensavate che gli enigmi di Resident Evil vi disturbassero mentre sparavate agli zombie, iniziate a scaldarvi le mani per affrontare la versione Saturn dello sparatutto "soprannaturale" Sega, ovvero The House of the Dead. È talmente vicino al completamento che sembra già di sentirne il gelido fiato sul collo.

Malgrado l'azione sparatutto da Virtua Cop, la vicenda si svolge in una tremenda ed enorme casa, praticamente piena di morti, e voi, con la vostra fedele pistola, dovete cercare di eliminarli. Con i morti che camminano, i cani infernali e maniaci con seghe elettriche il gioco riesce a essere più splatter della sua controparte Capcom, e ve ne fa vedere delle belle. Non solo potete sbudellare gli zombie mentre vi si avvicinano, ma potete anche far loro un bel buco nella pancia e guardarci attraverso!



A giudicare da queste immagini della versione Saturn e dal test della versione giapponese praticamente finita, l'entusiasmante azione che avevamo nel gioco originale dovrebbe essere riprodotta fedelmente nella versione per console, il che è molto più di quanto si potesse sperare. Ovviamente la grafica non sarà così accurata e fluida come nella versione da sala giochi, ma la cosa più importante è la qualità della riproduzione dell'atmosfera cupa e horror delle varie stanze. Una sequenza video iniziale in bianco e nero vi porterà all'interno del gioco, in un'atmosfera tipicamente anni '30, con la promessa da parte della Sega di avere a disposizione vari percorsi, a seconda della vostra abilità e mira, o della vostra capacità di eliminare i mostri più cattivi.

Se avete perso interesse in Virtua Cop 2 e Time Crisis dopo averli terminati, l'ampia varietà di percorsi di The House of the Dead dovrebbe stimolarvi a giocarci spesso. Il modo in cui vi arrampicate sugli ostacoli o cadete in buche oscure rende il tutto molto meno piatto, rispetto a tutto quello che era stato fatto in precedenza. Naturalmente, i vari zombie che sbucano da ogni angolo dovrebbero farvi una paura pazzesca, molto più degli altri giochi di questo tipo. Come vi può testimoniare chiunque abbia avuto il coraggio di giocare alla versione da sala giochi, The House of the Dead è fatto per colpirvi allo stomaco, con attacchi improvvisi di orrore uniti a scene di vero massacro. Ci sono teste che esplodono, braccia che cadono e colpi di sega elettrica, ma prima di definirlo un gioco così gratuitamente violento, sappiate che ci sono dei poveri ostaggi da salvare, a cui non bisogna sparare: quindi, è una nobile missione... Permettendovi di fare a pezzettini i poveri zombie e sguazzare nel sangue a vostro piacimento (finché non vi vorrete ritirare in una villa sul Lago di Garda), la Sega ha trasformato i giochi con pistola in qualcosa di estremamente coinvolgente. Se tutto va secondo i piani, la versione Saturn, attesa da noi intorno a marzo, dovrebbe far guadagnare molti punti alla console Sega. Vi rimandiamo, per un'autopsia completa, al prossimo numero.





Questo Mese...

Grossi giochi in arrivo!
Dopo qualche mese passato in "modalità-Saturn", il prossimo mese Games Master avrà, come pezzo forte, le recensioni di alcuni dei migliori prodotti di quest'anno. L'incredibile-a-vedersi Panzer Dragoon Saga, l'eccezionale avventura ammazza-zombie The House of the Dead e il festival degli sport invernali, Winter Heat, saranno tutti analizzati nel prossimo numero. Se non vi sembra abbastanza, e francamente a noi pare proprio di sì, forse potrebbe fare una comparsa anche Burning Rangers, e se non vi basta ancora... beh, datevi una calmata!

Fox chiude con Alien!
Fox Interactive ha annunciato il suo ultimo gioco per Saturn. Su con la vita! Si tratta di Alien Resurrection, il videogame dell'omonimo film, un'avventura in 3D stile Tomb Raider, con un bel po' di alienacci in giro. L'uscita è per questa primavera, e il gioco è stato progettato dalla Argonaut, già produttrice di Croc.

Ci eravamo sbagliati!
Un po' di gente ha scritto per lamentarsi del punteggio (65%) che avevamo dato al Joypad ufficiale per Saturn nell'articolo sugli accessori dell'ultimo numero. Avete ragione voi. In realtà gli avevamo dato 85%, ma, per un errore di stampa, è andato perso un buon 20%.

Un bel mucchietto di giochi di ruolo per il '99!
Final fantasy 7 potrà affascinare gli appassionati di giochi di ruolo, ma anche il Saturn ha un bel po' di carne al fuoco. Sono infatti già uscite in Giappone le versioni di Vandal Hearts, ottimo wargame, e dell'eccellente Shining Force. È caldamente atteso anche Gandia, della Game Arts. Avrete maggiori dettagli sulle uscite europee appena le avremo noi.

D2 pronto per il debutto su Katana!
Kenji Eno ha annunciato il tanto atteso e a lungo rimandato seguito di D. D2 sarà disponibile su Saturn 2, o su Katana, per quanto sappiamo al momento. Chissà i risultati che si potranno ottenere grazie ai potenti processori di questa console...

Nonmancate

SATURN 2

SEGA SGUAINA LA KATANA

Per mesi sono circolate notizie circa una nuova console a 64 bit di Sega. Prima ci sono state le smentite, poi qualche debole ammissione, infine il diluvio di dettagli e i partner nello sviluppo. Stanchi di tutto questo, ci siamo recati direttamente alla fonte per scoprire cosa sta succedendo al quartier generale di Sega. Dopo qualche investigazione, Games Master ha messo insieme tutto quello che c'è da sapere riguardo la macchina Sega della prossima generazione...

D. Saturn 2, Dural, Black Belt, Katana: sono confuso. Perché tutti questi nomi e quale sarà quello utilizzato da Sega quando finalmente lancerà la sua nuova super-console?

R. Quando società come Sega iniziano a sviluppare una nuova console, spesso le danno un nome in codice. Se ricordate, il Nintendo 64 era stato provvisoriamente battezzato Project Reality e il successore Sega del Saturn non fa differenza. Dural è, ovviamente, uno dei personaggi del gioco di Sega Virtua Fighter, così era sembrata una buona idea dargli questo nome. Circa due mesi fa il nome in codice è stato cambiato in Katana (un tipo di spada giapponese). Nei mesi che passeranno da qui alla pubblicazione potete aspettarvi che cambi ancora, forse seguendo l'impostazione "planetaria" di Saturn (Sega aveva avuto anche progetti chiamati Neptune e Mars), ma fonti dell'industria si domandano se la console possa essere chiamata Sega Uranus.

D. Quando uscirà? Se se ne parla adesso, deve essere questione di poco tempo, no?

R. Lasciate perdere le voci che avete sentito su Internet. La macchina NON uscirà negli Stati Uniti o in Europa entro il 1998. I giapponesi la vedranno alla fine del '98. La stessa Sega ci ha fatto sapere che lancerà la Katana (o come vorranno chiamarla) in Nord America nel 1999, con l'Europa a seguire, probabilmente in tempo per Natale. Nulla però è ancora definitivo.

D. Sarà più potente della PlayStation?

R. Ovviamente! Non avrebbe senso che la Sega producesse in futuro una macchina che non fosse almeno potente quanto i prodotti attuali. Se sarà più potente della Playstation 2 è invece un'altra questione. Le specifiche hardware della console Sega sono comunque di tutto rispetto.
Avrà un processore a 200 MHz insieme a un chipset Power VR Highlander e 8 MB di RAM, oltre a 8MB di RAM video e 2 MB di RAM audio. Aggiungete un CD 12x e una scheda VGA con anti-aliasing. In pratica, sono le caratteristiche di un PC di primissimo ordine.

D. Tutto suona molto "PCesco": c'è qualche ragione?

R. Alla Sega si sono fatti furbi e si sono assicurati la collaborazione di Microsoft e Power VR per il loro nuovo sistema. Microsoft produrrà il sistema operativo, il che significa che ci saranno molte somiglianze tra questa console e un PC di fascia molto alta con scheda di accelerazione 3D. Lo staff di Power VR sarà responsabile di garantire che, in quanto a grafica tridimensionale, la Katana sarà in grado di tenere testa a qualsiasi macchina in circolazione. Se tutto questo andrà a buon fine, allora i programmatori non avranno bisogno di imparare a sviluppare software per una macchina completamente nuova, come dovettero fare per la PlayStation e il Nintendo 64, perché potranno utilizzare tutte le conoscenze accumulate sulla programmazione per PC. Ciò significa anche che convertire i giochi sarà uno scherzo.

D. Aah, i giochi... con che cosa potrò giocare sulla nuova console?

R. Beh, credeteci o meno, c'è già un buon numero sviluppatori che sta lavorando a dei progetti per il nuovo sistema (date un'occhiata alle precedenti pagine di news). Visto che è così strettamente imparentata con il PC, i programmatori hanno potuto iniziare subito a sviluppare giochi, senza dover attendere i kit di sviluppo completi. Ora che i kit li hanno, la conversione è relativamente semplice. Infatti, e diremmo giustamente, il sistema operativo della Katana facilita le conversioni per la nuova console da PC e schede per coin-op. Essendo un lavoro più semplice e veloce, i giochi dovrebbero teoricamente essere anche più economici.
Non ci sono ancora molte conferme circa i titoli, ma uno dei primi giochi sarà una perfetta conversione di Virtua Fighter 3 dal gioco da sala giochi, magari compreso con la console. Si potrebbe anche avere una versione di Sega Rally 2: provate a immaginarla... Sega aveva fatto un errore ad aspettare così tanto prima di pubblicare Sonic per il Saturn, quindi un platform 3D con il tizio spinoso sarebbe anche una buona idea. Alla Interplay hanno anche garantito che convertiranno i loro titoli sportivi per la Katana.

D. Quanto costeranno la console e i giochi ?

R. Ovviamente, nessuno conosce ancora il prezzo della macchina. Probabilmente il prezzo iniziale sarà intorno alle 700.000 - 800.000 lire (dipende se comprenderà un gioco o meno). Dopo sei mesi il prezzo potrebbe quindi scendere sotto le 600.000 lire.

D. Quindi, questo vuol dire che quest'anno vedrà la morte del Saturn?

R. No, no, no, beh... forse in un certo senso. Non morirà, ma potrebbe iniziare a essere un po' in declino. Sega sta ancora commissionando giochi per il Saturn, e supporterà il sistema per tutto il 1998 e l'inizio del 1999. Dopo questo momento, però, dovrebbe iniziare a declinare rapidamente. Comunque, devono arrivare ancora molti grandi giochi come House of the Dead, Burning Rangers e Panzer Dragoon Saga.



POTREBBE ESSERE QUESTO?

La forma finale della console non è stata ancora disegnata, ma abbiamo costretto con le minacce un grande artista a fare una previsione di come potrebbe essere la Katana. Potrebbe essere questa la console del futuro?



19NINTENDO8!



DONKEY KONG WORLD È LA "STAR" NINTENDO PER IL PROSSIMO ANNO

Il Nintendo 64 sta per tagliare il traguardo del primo anno di vita, e Nintendo ha svelato cosa bolle in pentola per il '98. Ma la vera sorpresa è l'annuncio della data di uscita di Donkey Kong World, il debutto a 64 bit del simpatico scimmione del Super Nintendo.

La star di Donkey Kong Country e Mario Kart dovrebbe fare il suo debutto nel periodo natalizio. Ma prima di quel fatidico giorno, i possessori di Nintendo 64 avranno un'annata di giochi eccezionali, come Zelda 64, Banjo Kazooie e la versione a 64 bit di F-Zero. Ecco la lista completa dei titoli del 1998, con una analisi di Games Master e le probabili date di uscita di quelli ancora in cantiere...



FEBBRAIO

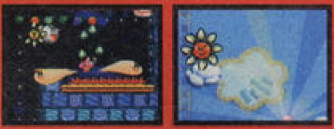


Cruisin' USA 20 Febbraio
Un modesto gioco di automobili in versione economica.



Tetrisphere 27 Febbraio
Gioco tipo Tetris di qualità discreta.

MARZO



Snowboard Kids 6 Marzo
Sfida sulla neve molto divertente, di cui trovate la recensione in questo stesso numero. Da provare!

APRILE



Yoshi's Story 18 Aprile
Bello, ma non proprio come ci aspettavamo. Ne trovate la recensione in questo stesso numero.



MAGGIO/GIUGNO

1080° Snowboarding – Feb (Giappone) – Mag/Giu (Europa)
Stranamente previsto in uscita nel periodo estivo, è stato sviluppato dal team di Wave Race. Malgrado i tanti altri giochi sportivi "nevosi", sembra destinato a destare sorpresa. Potrete scoprirne di più nei prossimi numeri.



LUGLIO

Banjo Kazooie
Questo gioco 3D Rare sembra migliorare ogni giorno di più.

Twisted Edge
Un altro gioco sullo snowboard sviluppato dalla Boss Game. Potrete scoprirne di più sui prossimi numeri.



AGOSTO

F-Zero X – Agosto/Settembre
Questo gioco super-veloce è tornato alla carica e vuole bruciare Wip Eout. Sembra veramente grande.

Knife Edge
Questo sparatutto Kemco che ci vede alla guida di un elicottero promette molto.

SETTEMBRE/OTTOBRE

Kemco Puzzle Game
Un puzzle game che ospita i personaggi Warner Bros.

Body Harvest
Molto atteso e spesso rimandato, questo gioco esplorativo multiveicolo DMA potrebbe avere un buon successo, ma aspettatevi qualcosa di molto diverso dalla casa produttrice di Lemmings e Grand Theft Auto.

OTTOBRE

NBA Courtside
Almeno per il momento la cosa più sorprendente di questo basket, presentato allo Space Show, è che è stato sviluppato dalla stessa Nintendo, che non è proprio rinomata per i giochi sportivi.



NOVEMBRE

Zelda
Fichissimo. Cercate con attenzione in questo numero e scoprirete perché questo gioco ci ha reso incapaci di un giudizio razionale

FINE '98

Donkey Kong World
Per adesso abbiamo solo un nome e una data, ma è già abbastanza per entusiasmarci.

Top Gear Games
Aspettatevi un'ottima versione 64DD di Top Gear Rally che vi permette di disegnare i vostri circuiti, più un nuovo titolo Top Gear, con un taglio più tradizionale (in contrasto con tutti questi giochi sul rally).



Questo Mese...

Bond non è tornato!
Nintendo ha confermato che il seguito di GoldenEye 007 NON avrà come protagonista James Bond! La MGM ha già sottoscritto la licenza per 007, sottolineando che il seguito del gioco, attualmente in produzione presso Rare, dovrà avere nuovi protagonisti e una storia diversa da quella dei film. Naturalmente, se il nuovo gioco sarà come GoldenEye, potremo felicemente far finta di essere un qualsiasi super-agente amante del Martini Dry (mescolato, non shakerato!). Però...

PilotWings 2 ha fatto il botto!
Cattive notizie. Pilotwings 2, il seguito dell'incredibile simulatore di volo per Nintendo 64, è stato bloccato.
Lo sviluppatore, Paradigm Entertainment, ha smesso di lavorare sul gioco, visto che la Nintendo sembrerebbe impossibilitata a dare al prodotto il supporto tecnico di cui avrebbe bisogno, a causa dell'aumento di lavoro causato dall'imminente 64DD. C'è una piccolissima possibilità che possa venire resuscitato in futuro (magari!).

Il ri-ritorno di Bomberman!
L'ultima versione era veramente molto bella (nonostante il nostro voto: mea culpa!), ed è previsto un nuovo gioco di Bomberman Nintendo 64, in uscita in Giappone questa primavera. Bomberman Hero: Queen Milian's Rescue sembra basarsi sulla modalità per un solo giocatore e sulla grafica 3D.

Un gioco dello Spectrum su N64!
Il solo nome Head Over Heels dovrebbe essere sufficiente a far brillare gli occhi di chi è abbastanza vecchio da ricordarsi di uno dei migliori giochi per lo Spectrum. E ora Jon Ritman, l'uomo che lo aveva ideato, ha annunciato che la sua casa di produzione, la Cranberry Source, sta lavorando a una versione 3D a 64 bit. E vai!

Dragonstorm!
Gli Interactive Studios stanno lavorando su un gioco tutto loro. Dragonstorm sarà uno spettacolare gioco di ruolo creato dalle stesse persone che hanno portato Firo e Klawd sulla PlayStation.

Un tocco dorato per Zelda!
Come già è capitato agli altri giochi NES e SNES, anche Zelda 64 avrà una cartuccia dorata quando uscirà a novembre. Come se non fossimo già abbastanza entusiasmati da questo gioco della prossima generazione prodotto dalla Link...

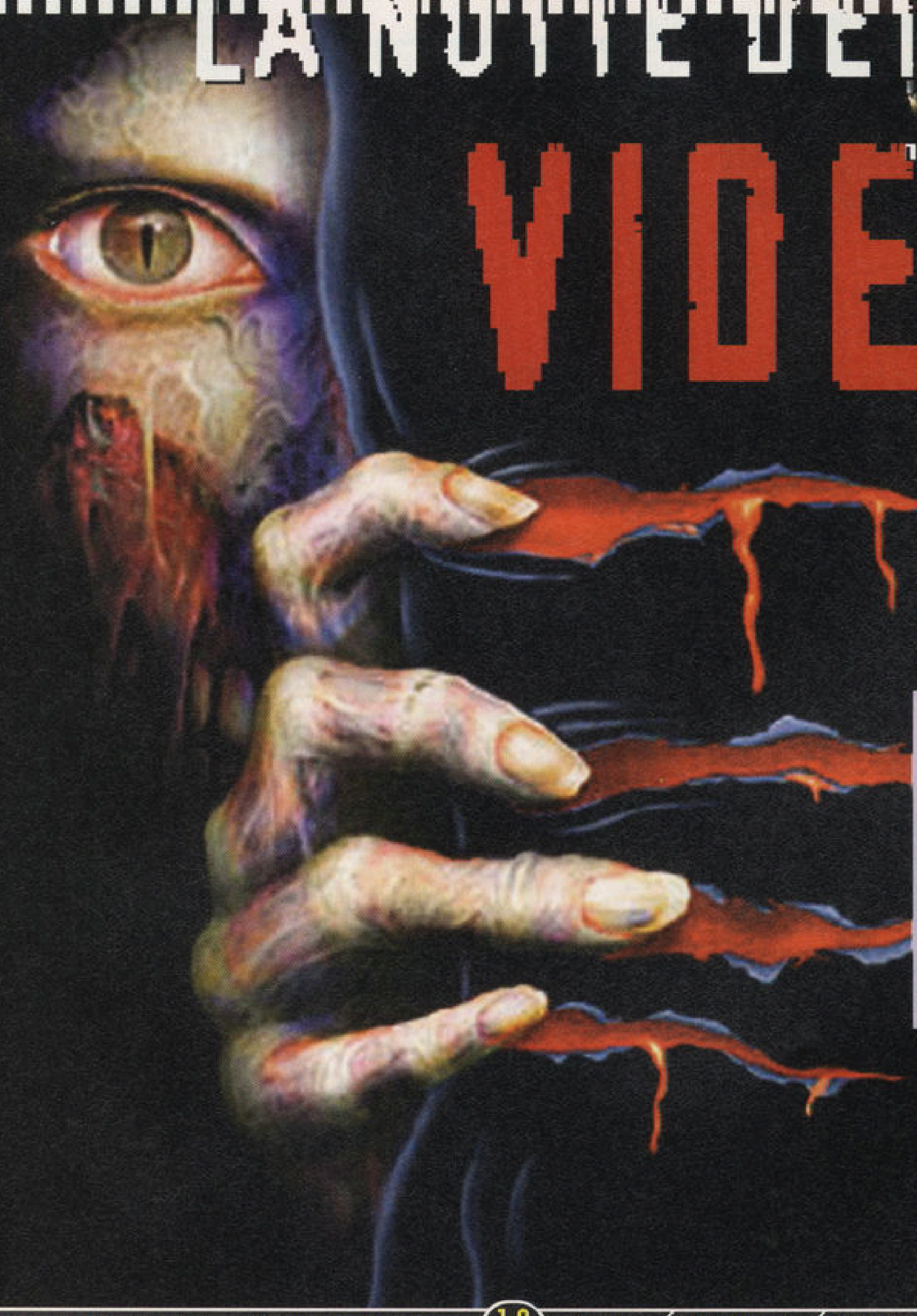
Nonmancate



No, no, basta...
L'introduzione di Resident Evil 2 sembra quasi cinematografica, molto più intrigante di quella di Tomb Raider 2 e molto più bella di quella di Tekken 2...

LA NOTTE DEI VIDEOMO





Immaginatevi la scena... La redazione di Games Master è affollatissima, e un silenzio reverenziale riempie l'aria. Le luci sono spente, le persiane chiuse e le porte sbarrate. Nello stomaco di tutti c'è un senso di nausea crescente, causata dall'attesa e dalla paura.

Con la musichetta Sony ancora nelle orecchie, una delle più belle introduzioni mai viste soddisfa tutte le nostre più rosee aspettative per il seguito del gioco Capcom e ci manda una scarica d'adrenalina nelle vene. Dimenticate il timore che Resident Evil 2, creato in fretta sull'onda del successo del primo gioco per racimolare quattrini, potesse



Speriamo che l'acqua venga da un serbatoio piuttosto che da qualcuno che è stato catturato.





Siete incastrati in un angolo! Non è il momento migliore per scoprire che avete finito le munizioni.



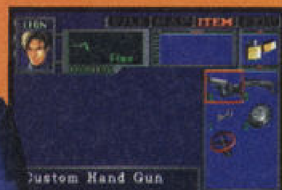
Le scene in città mostrano i migliori effetti di luce. Non avete mai visto niente del genere sulla PlayStation.

Migliorate la vostra pistola

La piccola pistola standard che vi danno all'inizio fa il suo lavoro, ma non abbastanza bene. In giro per la stazione di polizia c'è un utile kit che vi permetterà di renderla più potente. Potrete anche trovare un fucile a canne mozze.



Prendete questi e combinateli con la vostra pistola standard.



La vostra potenza di fuoco va da 1 a 10 colpi. Controllate sempre le munizioni.



RTI VIVENTI









C'è una cassaforte in quell'ufficio piena di oggetti utili, ma dovrete trovare la combinazione.



essere un fiasco. Lo abbiamo giocato fino alla morte, e siamo sicuri che potrebbe insegnare al tanto decantato Tomb Raider 2 un paio di cose su come si dovrebbe fare un seguito.

Fin dalla paurosa sequenza iniziale che introduce i due personaggi principali, sembra quasi una produzione Hollywoodiana ricca di effetti speciali.

Con inseguimenti d'auto, esplosioni e morti viventi da tutte le parti, Resident Evil 2 mostra le sue qualità dall'inizio alla fine. La prima cosa che noterete è che c'è molto di più da fare.

Nel primo gioco esploravate, uccidevate gli zombie e continuavate a esplorare. Nel seguito ci sono centinaia di morti in decomposizione che se ne vanno in giro, e la possibilità di poter scegliere di giocare con uno dei due personaggi principali raddoppia la longevità di Resident Evil 2. Dovendo iniziare il gioco con solo 150 proiettili non pensate che le cose saranno facili. Ne avrete bisogno di più, MOLTI di più.

E le legioni di non morti muoiono in modi spettacolari. Potrete sparare a raffica come un Clint Eastwood impazzito, ben consci del fatto che il vostro bersaglio potrebbe decidere di far scattare i suoi artigli. Se sarete veloci, i non morti non riusciranno ad avvicinarsi abbastanza per riuscire a nutrirsi delle vostra carne.

Siate furbi e mirate ai punti deboli: i colpi alla testa sono un buon sistema per uccidere i non morti, mentre un colpo alle gambe li rallenterà. Usate un fucile a canne mozze e li farete a pezzi. Tra l'altro questo porta a uno degli aspetti più macabri del gioco, e cioè quando un corpo senza gambe si trascina sul pavimento per attaccarvi...



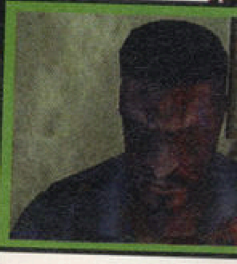


RESIDENT EVIL™ 2

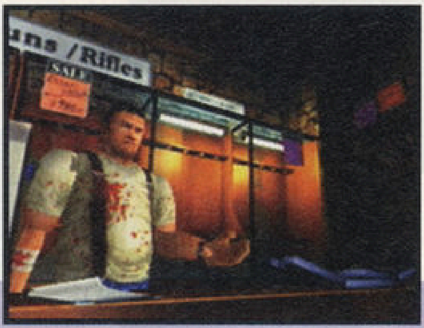



Finalmente siete arrivati sul tetto e pensate che la fine del gioco sia vicina (pensate male, ma l'ignoranza è un'ottima amica). Vi trovate di fronte a un piccolo problema: un elicottero in fiamme blocca la strada. Dovrete trovare una strada alternativa, e chissà che non torni utile il serbatoio d'acqua che c'è sopra. Scoprite il resto da soli.





Un lungo e oscuro corridoio. Vi sentite sicuri? Noi non lo saremmo. Più i corridoi sono lunghi e bui, più pericoli ci saranno ad attendervi nascosti nell'oscurità.

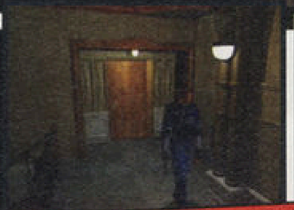

Uno dei pochi sopravvissuti al primo olocausto è il proprietario dell'armeria. Utile, eh? Ma non sopravviverà a lungo. Riuscirete a fare di meglio?

PARLANDO DELLA STORIA

Fino a che la trama regge, la Capcom evidentemente mantiene la strategia: "squadra vincente non si cambia". Dovrete andare in giro a esplorare alcune locazioni ficcando il naso dove non dovreste, risolvere alcuni enigmi e rimbiancare i muri con un po' di sangue. Lo farete sperimentando sugli zombie le varie armi che vi portate dietro (beh, una volta che le avrete trovate o costruite). Ma anche se la giocabilità resta la solita, le novità che la Capcom ha introdotto mettono il gioco un gradino sopra gli altri. Per prima cosa, non siete confinati in un unico edificio come nel primo gioco. All'inizio vi ritroverete a vagabondare per strade e vicoli, per entrare poi in un'armeria, salire su un autobus e finire in una stazione di polizia. È proprio in questa stazione che accadono gli eventi più emozionanti. Guardatevi bene intorno e vedrete delle cose muoversi velocemente dietro alle finestre. Preparatevi a pavimenti che vi crollano sotto i piedi, e a braccia putrefatte che escono dai muri per afferrarvi (è il giorno dei morti viventi!). Graficamente, tutto in questo seguito è stato fatto con molta più cura che nell'originale.

Tutte le stanze






La rivincita degli animali?

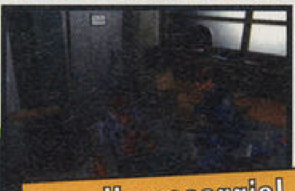


Questa città sta diventando proprietà dei cani, di quelli mutanti mangia-uomini.

Gli uccelli saranno anche piccoli, ma sono i più difficili da colpire.

Ehi, scendi dalla mia testa! Fa male! Sarebbe bastato urlarmelo e me ne sarei andato!

(Sotto) Adesso vi aiuta, ma poi vi mangerà la faccia senza che neanche ve ne accorgiate.





Quando una porta non è una porta?

Le uniche parti lente del primo gioco erano quelle in cui si aprivano le porte. Ci sono anche adesso, ma dovrete guardarle attentamente perché in ogni momento potreste trovare un'orda di zombie pronta ad attaccarvi. Tenete sempre il dito sul grilletto dopo che la porta si è aperta.



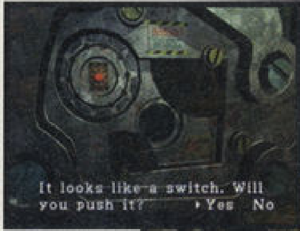
Un assaggio!

Eccovi qua, a camminare per un lungo e tranquillo corridoio con la sola conturbante compagnia di una macchia di sangue. C'era qualcosa dietro alla finestra? Da dove veniva quella pozza di sangue? Cos'era quel rumore? State per scoprire i veri pericoli di questo gioco...



Amico o nemico?



Potete anche premere l'interruttore, ma se non c'è corrente non servirà a niente.

Dovrete spostare le statue in certe posizioni per prendere quella fondamentale gemma rossa dalla statua.




All'inizio del gioco incontrate Claire Redfield, la giovane sorella di Chris. È passato un po' di tempo da quando ha visto il fratello e adesso è sulle sue tracce. Andate al posteggio e incontrerete una donna misteriosa, ma vi aiuterà? Incontrerete anche un poliziotto che non vi potrà aiutare ma vi darà una chiave. La prossima volta che lo incontrerete non sarà così amichevole... fidatevi.




Il primo oggetto che troverete sarà un pass nella stazione di polizia. Ce l'ha un altro sopravvissuto.




(Sinistra) Qui è dove potreste incontrare il primo zombie senza gambe. Si trascinano sul pavimento e se riescono a prendervi dovrete sparare a lungo per ucciderli. Inoltre, non sparate da così lontano, o sprecherete molte pallottole.

sono in completo disordine, quindi più interessanti da guardare, e più impegnative da perquisire. I programmatori hanno anche introdotto alcuni effetti stupendi: aspettate di vedere i fuochi nelle strade o le luci nei lunghi e tetri corridoi. Il nuovo motore grafico permette a undici zombie di essere presenti contemporaneamente sullo schermo senza subire rallentamenti. I programmatori vi lasciano ben cinque secondi prima di iniziare a usare questo nuovo sistema.

Non ci metterete molto tempo per diventare degli esperti a camminare in corridoi pieni di zombie, con gambe, braccia, cervella e litri di sangue che schizzano in tutte le direzioni.

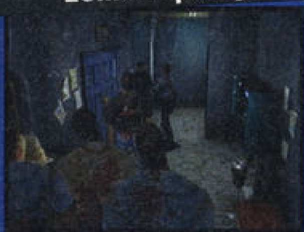
RASSEGNA HORROR

Molti elementi di Resident Evil 2 sono stati presi direttamente da alcuni dei migliori film dell'orrore

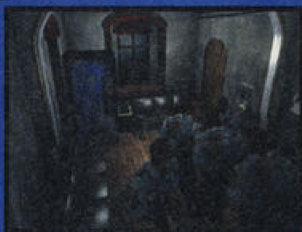


Zombie party!

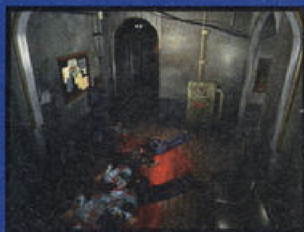
Questa volta Resident Evil mostra tutta la potenza del suo motore grafico. Preparatevi a essere assaliti da orde di zombie mentre il gioco continua a scorrere al massimo della velocità...



La porta è chiusa e loro lo sanno. Siete davvero in un grosso guaio.



Se reputavate il primo episodio un emozionante thriller, allora preparatevi al suo seguito.



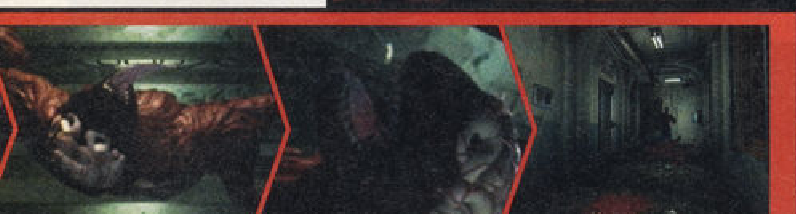
Sono davvero morti o vi verrà un infarto quando ci camminerete sopra?

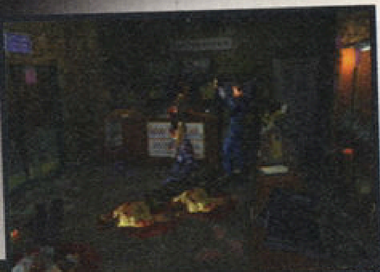


Non è molto prudente restare fuori, ma neanche dentro. Allora perché non lasciate la città?

Quei mostri si stanno avvicinando. A meno che non abbiate delle armi potenti nel vostro inventario è meglio che fuggiate e ritorniate dopo.







È appena la fine di marzo e forse abbiamo già il miglior gioco del 1998.

"Biglietti prego. Non hai il biglietto? Nessun problema, vuol dire che ti mangerò la faccia!".

Per i pacifisti

Anche se non sembra, Resident Evil 2 viene incontro a quelli che non si divertono così tanto a uccidere gli zombie, e anzi trovano l'idea un po' ripugnante. Non siete costretti a ucciderli, provate invece a sfuggirli. Se riescono a prendervi, semplicemente spingeteli via. Se siete fortunati strapperete loro un braccio.











Seguite il nostro consiglio. Vi trovate in una città piena di zombie cannibali: non fate gli eroi, andatevene.

Puntate al massimo

Prenderete tutto il tempo necessario e mirerete alla testa per uccidere lo zombie, ma rischiando così che vi venga abbastanza vicino per mordervi, o vi limiterete a spararghi sperando che muoia prima che finiate le munizioni? Sprecherete gli indispensabili colpi del fucile per fermarli, o userete la pistola? Scelte, scelte, scelte...

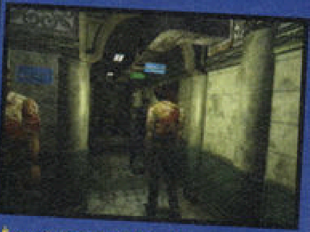
di tutti i tempi. E quei pochi originali ne sono stati sicuramente influenzati. Probabilmente rappresenta la massima interazione che potete avere con un film dell'orrore. Dimenticatevi di tutti quei film interattivi che sono emozionanti come bere una cioccolata tiepida: questa è una cosa ben più reale. L'elicottero che troverete sul tetto, per esempio, è stato ispirato da una scena del film Demoni. I capolavori di Romero hanno ispirato le braccia che escono dai muri e l'amico che risorge per sbranarvi, e c'è anche una scena comica presa direttamente da Scuola di Polizia.

Il modo in cui Capcom ha inserito tutto questo nel gioco, riuscendo a mantenere una giocabilità e una trama eccezionali, dimostra come sia probabilmente formata dai migliori sviluppatori di giochi al mondo. Tomb Raider 2 può anche aver fatto bene a mantenere la solita grafica e giocabilità, ma Resident Evil 2 è ben altra cosa. Inoltre non è un unico gioco. Ogni personaggio sceglierà la sua strada, e visiterà locazioni uniche. Così, quando finirete il gioco con un personaggio avrete molti buoni motivi per iniziarlo di nuovo e finirlo con l'altro. Non potrete accedere ad alcune locazioni a meno di non giocare al livello più difficile e, se volete gustarvelo fino in fondo, lo dovrete giocare fino alla morte. Con una giocabilità che vi farà morire, una musica da attacco cardiaco, e abbastanza zombie da uccidere ed enigmi da risolvere da tenervi le dita inchiodate al pad per settimane,

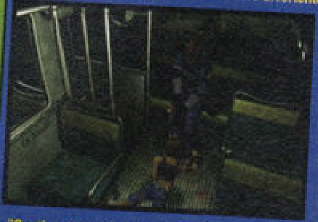
Resident Evil 2 sarà probabilmente il gioco più bello della prima metà del 1998. Resterà ai primi posti nelle classifiche per mesi e incuterà un tale timore alla concorrenza che non cercherà neanche di batterlo. Nonostante il fatto che non uscirà prima di aprile, si può già dire che questo è un gioco da comprare assolutamente.

Guarda dove metti i piedi!

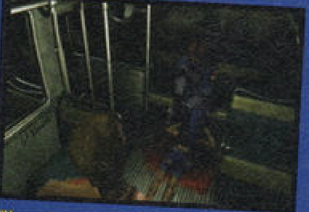
Come se gli zombie non fossero già abbastanza spaventosi, ora dovrete anche combattere contro esseri che strisciano sul pavimento verso di voi. Sparando o colpendoli non moriranno, per cui provate a camminarci sopra.



È proprio dietro di voi. Sparatele col fucile nello stomaco per vedere una scena davvero divertente.



"Senti, non voglio che tu mi pulisca le scarpe o faccia qualcos'altro. Vattene via!".



"Ne vuoi anche tu, vero ragazzone? Bene, vieni allora, ho ancora un sacco di proiettili...".

Dateci un indizio!

È solo una bella foto o potrebbe essere un indizio? Ah ha, guardate quegli scaffali pieni di libri. È chiaro che possono essere spostati, ma dove?







Quattro colpi e ancora si rialzano. Forse è meglio colpirli alla testa e far schizzare il cervello sul pavimento.

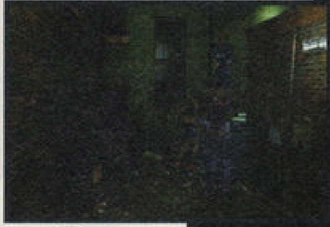


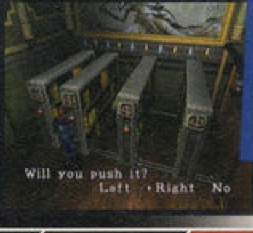
È molto importante mirare bene per colpire la testa, se potete.



Gli zombie hanno un problema: non possono salire le scale.







LEGGI LA NUOVA RIVISTA E PER TE GIOCARE CON IL COMPUTER NON SARA' MAI PIU' LA STESSA COSA.



IN TUTTE LE EDICOLE A SOLE 9.900 LIRE CON UN CD ROM PIENO DI GIOCHI DA PROVARE SUBITO SUL TUO COMPUTER







(Sopra e sotto) Le due classiche visuali di Sega Rally fanno un ritorno trionfale.



...Tetsuya Mizuguchi, ...oduttore di Sega Rally 2, ci ...altri effetti speciali.





Sega ha recentemente presentato una versione completa al 30% di Sega Rally 2! Il nostro inviato in Estremo Oriente è stato invitato per una prova su strada....

Sembra incredibile, eppure il seguito di Sega Rally è già in parte pronto e giocabile, con tre tracciati e quattro macchine. La sensazione di guida è molto simile a quella del gioco originale, ed è già molto piacevole... Secondo Kenji Sasaki, il "Regista" di Sega Rally 2, la giocabilità sarà ancora migliorata. Ma fin da ora possiamo dire che tutto sembra più curato e, incredibilmente, molto più realistico di prima.

Uno dei più grandi cambiamenti in programma per il seguito che sicuramente aumenterà molto la sensazione di realismo sarà l'introduzione di un freno a mano. Il produttore di Sega Rally 2, Tetsuya Mizuguchi, deve ancora prendere la decisione finale in proposito: "Il freno a mano sarà incluso in Sega Rally 2 solo se aumenterà realmente la giocabilità" - ci ha detto. "Metticelo, amico!" - abbiamo risposto. Se l'obiettivo è di permettervi giri di 360°, un freno a mano certamente vi terrà sull'orlo del sedile.

Restando in argomento di sedili, anche il cabinet è una grossa innovazione in Sega Rally 2: è stato progettato dalle mitiche mani del dipartimento AM4 R&D della Sega, e possiamo descriverlo solo come una bellezza. Con uno scheletro di sbarre tubolari rosse montate su pistoni idraulici (è già in funzione, anche se si tratta solo dello scheletro), si ispira al cabinet speciale di Touring Car di Sega, che si può trovare nelle più grandi sale giochi del Giappone, costituito da una macchina vera montata su un sistema di sospensioni idrauliche. Proprio come in quel cabinet, il vostro sedile vibra e si muove seguendo i movimenti della macchina sullo schermo, la superficie della strada e così via. Se spingete con violenza





La versione di Sega Rally 2 potrebbe offrire una scelta di percorsi diversi attraverso un solo quadro, ed è probabile anche una modalità Time Attack.



Gli effetti sono incredibilmente realistici: la sabbia si solleva dietro alla macchina,gl i pneumatici lasciano una scia bruciata e le ombre sono... come dire... reali.

Gli uomini che costruiscono il futuro...

Tetsuya Mizuguchi (Produttore)
Kenji Sasaki (Direttore)

Biografia: Sasaki ha iniziato a lavorare per Sega come collaboratore alcuni anni fa. A quel tempo ha conosciuto Mizuguchi, che stava iniziando a produrre i suoi primi titoli. Sasaki è poi entrato nel team di sviluppo interno della più grande rivale diSega, Namco, contribuendo al suo terzo prodotto nella serie Racer: Rave Racer. Ma Mizuguchi, che stava lavorando duro per cercare di portare nel suo reparto AM Annex i migliori talenti sul mercato, riuscì a riportare Sasaki alla Sega. Il che è un bene.



il pedale del freno tutta la macchina sbanda. Non c'è niente al mondo che possa dare una simile sensazione di essere in una macchina da rally, a parte, ovviamente, una macchina da rally vera. Ma tutto questo realismo non conta un bel niente se il motore ha la voce di una vespa imbottigliata. Fortunatamente, non c'è motivo di dubitare degli ingegneri del suono della AM Annex. I rumori che provengono dal cabinet sono perfettamente fedeli a quelli reali, e sono riprodotti da due piccoli altoparlanti posizionati ai lati del sedile, che vi immergono nel rombo del motore. Tutto ciò è ulteriormente enfatizzato dal fatto che le vibrazioni del motore vengono inviate al sedile, come pure la simulazione di tutti quei piccoli rumori che vi aspettereste di sentire in una macchina da rally (compreso il rumore dei sassi che colpiscono i fianchi della macchina). E, a questo punto, si potrebbe fare a meno della musica tecno giapponese? Noterete con piacere che è stato nuovamente ingaggiato lo stesso tizio di Sega Rally. Per una versione a uno stadio così poco avanzato di sviluppo, il livello di dettaglio grafico già sullo schermo è impressionante. Da questo assaggio è chiaro che il risultato finale sarà qualcosa tra il fantastico e l'eccezionale. Il produttore non vuole ancora rivelare alcuni effetti speciali che appariranno nella versione finale del gioco, affermando solo che "includerà alcuni effetti mai visti prima d'ora".

Noi ci crediamo ciecamente.

Ma l'impressione maggiore che abbiamo avuto è stata che sia la sensazione di guidare sia quella di essere in una macchina da rally siano estremamente reali. Fino a oggi, nessun gioco di corse è andato così vicino alla realtà e, all'arrivo della primavera, Scud Race perderà la sua corona...

Allacciatevi le cinture: si parte!

I tre tracciati attualmente offerti saranno familiari a chiunque abbia giocato il primo gioco. Come gli altri elementi di Sega Rally 2, questo subdolo trio, composto da Deserto (con un'ispirazione di tipo tailandese), Foresta e Montagna (ispirati a Monte Carlo e alla Corsica), sarà soggetto a modifiche prima che la macchina inizi a rombare nelle sale giochi di tutto il mondo.
Ogni quadro sarà basato sul design originale della AM Annex e Tetsuya Mizuguchi sta già progettando di aggiungere altri due tracciati. Potete aspettarvi di guidare sulle curve scivolose di uno scenario innevato, come pure di sfrecciare attraverso uno scenario notturno, con la sola illuminazione dei fari e delle luci dei flash del pubblico.

PERCORSO DESERTO



PERCORSO FORESTA



PERCORSO MONTAGNA



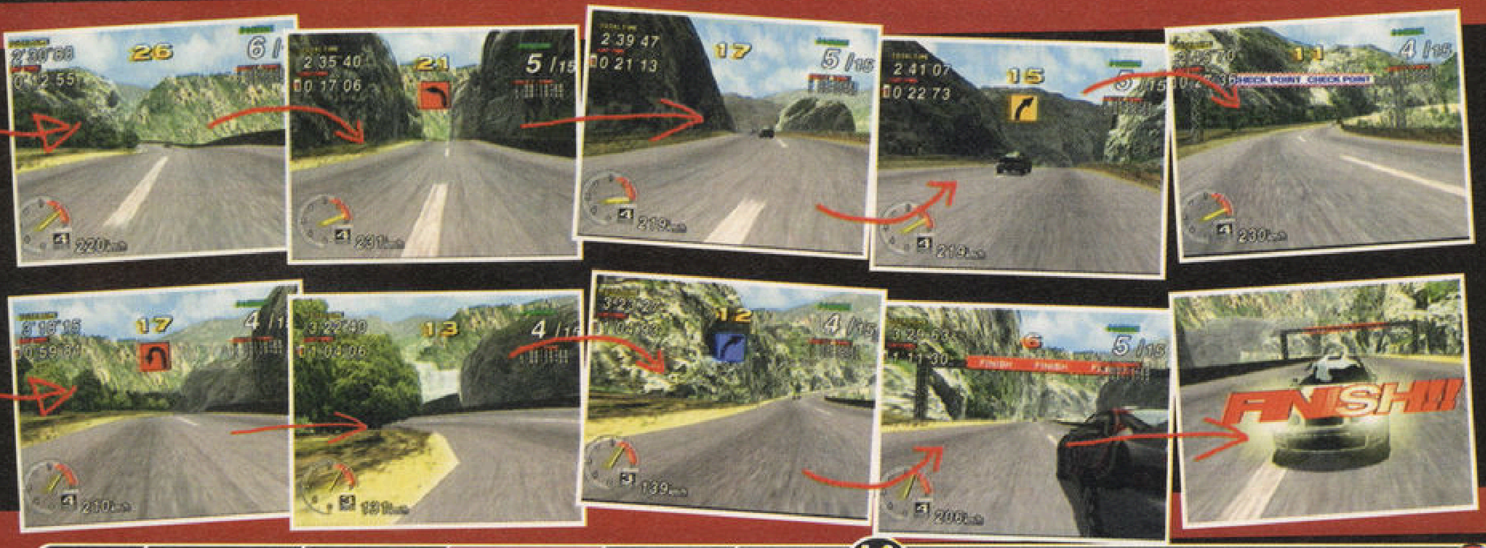




Ha qualcosa di familiare?

A questo stadio di progettazione, potreste anche aspettarvi qualcosa in più dai tracciati, ma forse non siamo riusciti a enfatizzare abbastanza quanto siano impressionanti queste cose! I fondali sono tutti modellati in 3D e anche un gioco con texture eccezionali come Scud Racer fa una misera figura se paragonato allo splendore di Sega Rally 2. Adesso siamo in trepidante attesa di nuovi scenari!





NUOVE MACCHINE!

Per ora ci sono solo quattro macchine disponibili, anche se le cose sono ancora soggette a molte modifiche e nella versione finale potrebbero apparire tranquillamente sei macchine (e, probabilmente, ogni macchina sarà adatta a un particolare tracciato). Gli altri veicoli in lizza sono una Peugeot 306 e una Renault Laguna o qualcosa di leggero e scattante della Ford.

Toyota Celica





La nostra scelta preferita nel gioco originale. Grossa, molleggiata e con un bel design.

Lancia Delta





Scegliete questa giovane vettura rabbiosa con cambio automatico se amate le cose sicure e robuste.

Lancia Stratos





La macchina segreta di Sega Rally è disponibile in questo episodio. Un vero bruto, da far guidare ai coraggiosi...

Subaru Impreza





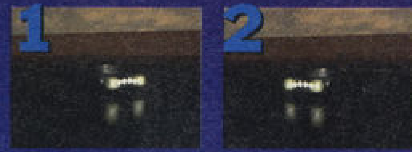
La prima della nuova generazione, facilmente identificabile per il manto blu. È anche affamata di asfalto...

GIORNO E NOTTE...

Una delle più grandi opzioni con cui Sega Rally 2, e in parte anche V-Rally '97 su PlayStation ci hanno impressionato, è stata una modalità notturna impressionante. Ecco un piccolo assaggio di quello che può fare il motore di Sega Rally 2....

Notte

La Stratos e la Celica si affrontano in curve mozzafiato su un cielo al tramonto...







Giorno

... mentre l'Impreza e la Delta lo fanno di mattina (spegnete i fari, ragazzi!!)







CHE COS'ALTRO STA PREPARANDO LA SEGA PER LE SALE GIOCHI?

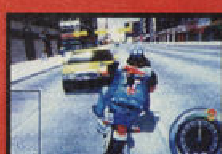
Behind Enemy Lines

Sviluppato da: Lockheed Martin – Pubblicato da: Sega AM2
Formato: Arcade Model 2
Data di uscita: non ancora comunicata

Un gioco di combattimento con pistole sviluppato dallo stesso team di Desert Tank, questo titolo si basa sulla vecchia ma sempre affidabile scheda Model 2 potenziata da tecnologia Real 3D. Ambientato nel 1999, anno in cui è stata istituita la Nuova Alleanza Globale per vegliare sulla pace e in cui un'organizzazione terroristica ribelle con un gusto per il caos si è resa operativa. La vostra missione: infiltrarvi dietro le linee nemiche, eliminare l'opposizione e assicurare la pace del mondo. In un carro armato. Con un fucile e dei missili a disposizione, dovrete mettere a posto le cose come in Virtua Cop. Come già in Gun Blade, la vostra arma sarà montata direttamente sul cabinet invece di essere attaccata con un cavo.

Harley Davidson & LA Riders

Sviluppato da: team interno
Pubblicato da: Sega AM1
Formato: Arcade Model 3
Data di uscita: Disponibile in Giappone



Sponsorizzato ufficialmente dalla Harley Davidson, Harley Davidson & LA Riders è un gioco di corse simile a GTI Club della Konami. In questo gioco, vi aggirerete per le strade di Los Angeles, correndo tra un checkpoint e l'altro attraverso la città. Coprirete una grande varietà di percorsi e potrete prendere scorciatoie attraverso palazzi, parchi, e altri percorsi fuori strada. Avrete cinque moto tra cui scegliere (1948 Panhead, Fatboy, Dyna Wilde Glide, Sportster 1200 Sport e una moto regolamentare della Polizia), per cui le sensazioni di guida saranno molto varie. Il cabinet deluxe vi permette inoltre di salire su una Harley Davidson.

FERMATE LA STAMPA!

Proprio quando stavamo per andare in stampa siamo riusciti a mettere le mani su qualche immagine di Fighting Vipers 2, il seguito di uno dei picchiaduro della Sega più innovativi. Ecco un gioco che vi darà del filo da torcere!

Legend of Zelda: The Ocarina of

Mancano solo due mesi...



La macchina produttiva della Nintendo si sta avvicinando alla fatidica scadenza delle presentazioni dei nuovi titoli per Nintendo 64. Gli scaffali delle strade di Tokyo verranno investititi da un terremoto nel mese di aprile, quando verrà lanciato un enorme numero di nuovi giochi dal quartier generale della grande N. La versione PAL per l'Europa dovrebbe uscire a novembre. E intanto Nintendo ci tiene sulle spine con un po' di immagini in anteprima...

Sono state aggiunte tre nuove sequenze, e ognuna rivela qualcosa di nuovo sul repertorio di mosse e attacchi di Link. La prima sequenza mostra il nostro orecchie-a-punta che viene a sapere, grazie a un simpatico mostriciattolo, dove trovare e come usare le bombe. Dopo averci parlato un po', Link viene a sapere che le bombe sono in realtà i frutti di una pianta gigante: Link ne prende uno, aspetta che diventi rosso, e quindi lo scaglia contro il muro. Come nel predecessore di The Ocarina Of Times, dovrete fare attenzione alle fessure nei muri per usare le bombe in maniera efficace.

La seconda sequenza di immagini Nintendo ci fa conoscere alcuni dei nuovi luoghi che Link visiterà nel corso del gioco. Un passo di montagna, un villaggio e gli interni della grande Hall of Time: tutte queste ambientazioni hanno un'atmosfera molto affascinante. Il simbolo gigante sul rosone della stanza del mammuth sembra indicare che i vari viaggi spazio-temporali di Link inizino da qui.

Infine, la terza sequenza ci dà un altro assaggio sulla struttura delle battaglie di Zelda. Lo sfidante di Link è una specie di lucertolona bipede di nome Lizalfos, e la sfida si svolge in una caverna piena di lava. Il sistema di combattimento "lock on", che vi permette di selezionare il nemico da attaccare, è ben visibile.

Avete a vostra disposizione una nuova arma, un'asta, estremamente efficace nelle vostre mani tanto da farvi ritrovare con una lucertola morta e un bel mucchietto di cuori e rupie.



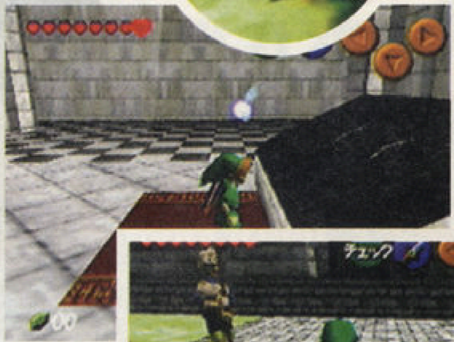
La Hall of Time: si troverà qui il portale temporale? Un'attenta esplorazione dovrebbe svelare l'arcano.











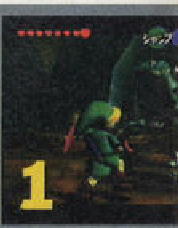




Avete la possibilità, in The Ocarina of Time, di assumere i panni di Link vecchio o di Link giovane.

Sculacciare una lucertola...

Ci sono due percorsi per arrivare al finale di ogni battaglia. Premendo A, Link colpisce con la spada. Tenete premuto Z ed entrerete in modalità Battle, dove appariranno dei bersagli rossi nei punti dove si può colpire con maggiore efficacia il nemico (come si può notare nelle foto 7 e 8).


1


7



Time

Buone ragioni per aspettare Zelda...



(Sinistra) Effetti visivi molto ben realizzati e splendidi giochi di luce. Nintendo ha fatto un lavoro molto accurato per ricreare un'atmosfera coinvolgente.



(Destra) Ecco dei mostri di una taglia bella grossa. Questo qua sembra un po' il mostro della piramide di Super Mario 64.



(Destra in basso) Sequenze spettacolari di combattimento in tempo reale. Non esistono molte cose molto più elettrizzanti.



(Sinistra) Le classiche armi di Zelda: spada, bombe e arco. Serve qualcos'altro?



Ci sono molte prigioni sotterranee da esplorare, come anche foreste, villaggi ecc.





Va bene, bello...beccati 'sta bomba...

Anche se non è chiaro se sia necessario fare il rituale di raccolta dalla pianta per avere più bombe, è sicuramente un modo originale per averne almeno una. Se date un'ulteriore occhiata a questa sequenza, potrete notare una mappa on-screen nell'angolo in basso a destra. Bella roba in arrivo!





Pocket Monsters (Game Boy)



È sul Game Boy che è nato Pocket Monsters. È stato il prodotto che in Giappone negli ultimi due anni ha 'tirato' le vendite della Nintendo, vista la tiepida accoglienza del mercato per i giochi per il Nintendo 64.





Tutto ebbe inizio da qui...

Effettuata la scelta tra i due ragazzi, il rosso o il verde, il giocatore deve perlustrare il mondo dei Pocket Monsters in cerca delle suddette bestioline. Una volta reperito un mostro dovrete allevarlo aiutandolo a rendersi socialmente accettabile, trovargli un posto in speciali Pockemon hotel e, cosa più importante di tutte, iniziarlo all'arte della rissa. Più mostri accudirete meglio sarà. Ci sono in totale 150 tipi di mostri che aspettano di imparare a combattere.

Tutti i mostri si dividono in due diverse categorie: il Genere A, che include le creature intellettuali come il mostro Spina Velenosa o quello dal Doppio Guscio; il Tipo B, che annovera mostri con caratteristiche più generiche, alcuni dei quali però esperti degli elementi come il fuoco, l'acqua e il volo. Quando comincerete a familiarizzare con il procedimento, percepirete una certa connotazione da gioco di ruolo, per cui le qualità fisiche dei mostri vengono elencate e comparate in battaglia. E sono proprio le battaglie a rendere Pockemon così popolare. Inoltre i Game Boy possono essere collegati (cavo non compreso) per scambiare i Pocket Monsters in un colossale Trade Centre o, a vostra scelta, per farli battere contro altri mostri, magari quelli di un vostro amico. Attenti però, perché scambiando i mostri con un vostro amico rischiate di ottenerne uno di livello più elevato che potrebbe ignorarvi a causa della sua ormai comprovata abilità nel combattere, vivere o presentarsi come socialmente accettabile. Questi sono i rischi del mostromercato...



Create i vostri personaggi, magari uno come questa cosa similgattosa.

Pocket Monsters Snap

L'aggiunta finale al mondo dei Pocket Monsters per il 64DD...

Mentre gli altri giochi Pocket Monsters sembrano affascinanti, Pocket Monsters Snap appare francamente un po' noioso e non sembra meritare molta attenzione. Giravagate per il mondo dei Pocket Monsters scattando foto a casaccio per poi archiviarle in un album (utilizzando la capacità di memoria del 64DD). Questo è tutto. Sebbene sia probabile che in futuro possa usare le cartucce del Game Boy, per il momento non è riuscito a entusiasmarci.



Snap non è esattamente quello che definireste 'normale', ma ai giapponesi piace.

Vedete questo tipo? Sì? Gli è appena stata scattata una foto. Non ne sarà molto soddisfatto, con quella espressione!

Monster Monster!

Pelosoni, coccolosi, divertenti, carini e... virtuali! I Pocket Monsters stanno prendendo il controllo del Giappone!

Dalla fine della fiera di Nintendo il mondo dei videogiochi non ha più parlato d'altro. Pocket Monsters, o Pockemon (per usare il loro nomignolo giapponese), è la direzione in cui si è mosso il Nintendo 64. D'ora in poi dovrete considerare il 64DD come una 'fattoria' per allevare creaturine più che una semplice macchina da gioco.

Quest'anno nel mondo del 64DD probabilmente darete un'occhiata a Mother 3, Sim City 64 e Super Mario RPG 2, e forse vedrete anche Super Mario 2 e Top Gear Rally 2, ma quello che senza dubbio vi colpirà è il trio Pikachu Genki Dechu, Pocket Monsters Stadium e Pocket Monster Snap. Questo perché la Nintendo ha bisogno per la sua super console di una formula vincente per il mercato giapponese. A conferma delle aspettative basti dire che nel mercato nipponico la versione per Game Boy di Pocket Monsters ha già venduto cinque milioni di copie.

Certo, 'allevare creaturine' è un concetto a noi estraneo (benché Pocket Monsters sia in fondo un fondo uno sviluppo dei Tamagotchi), ma è probabile che l'avventura di Pocket Monsters riesca ad approdare sui nostri lidi nel prossimo futuro. Che ne dite quindi di prepararci adeguatamente?

Pikachu Genki Dechu

Colpo grosso per Nintendo...



Ecco alcuni atteggiamenti con i quali Pikachu si esprime. Qui a destra sembra che sia innamorato di voi, cosa, ehm... piacevole. Sotto, invece, è molto, MOLTO irritato. Meglio non scherzare con lui: probabilmente vorrebbe mostrarvi tutto il suo affetto...









Che espressione cupa, e che occhi cattivi!









Lanciato insieme al 64DD, Pickachu si basa su... Pikachu, il mostro più famoso nell'universo dei Pocket Monsters. Il gioco può usufruire delle funzioni del VRU, l'unità di riconoscimento vocale studiata da Nintendo per permettere al giocatore di parlare a Pikachu in modo da allevare la piccola creatura gialla nel miglior modo possibile.
All'inizio del gioco Pikachu è nervoso e non si fida di voi, il suo nuovo genitore. Per guadagnarvi la sua fiducia dovrete parlare gentilmente con lui tramite le cuffie, mantenendo il tono della voce su un suadente tono paterno. Questo può dare tre risultati differenti: a] Pikachu si affida a voi, obbedendo ai comandi che gli impartite; b] Pikachu vi odia a morte e si rifiuta di fare quello che gli ordinate; c] Pikachu si affeziona romanticamente a voi: la condizione ideale.
Potete immaginare come sta crescendo dalle espressioni che assume. Quando arrossisce e sorride ritrosamente significa che è lusingato dalle vostre attenzioni, altrimenti, quando si accigla e vi fissa negli occhi significa che si è offeso e sta per dare in escandescenze. Il più simile al Tamagotchi di qualsiasi altro gioco Pocket Monsters, Pikachu Genki Dechu significa: "Pikachu dice: sto bene!". Non è dolce? Pikachu è anche stato accusato di essere la causa per cui 700 ragazzini giapponesi sono stati assaliti da convulsioni. Mentre saltellava in una puntata del super seguito disegno animato dei Pocket Monsters una luce intermittente emessa durante delle sequenze rappresentanti dei sogni ha improvvisamente abbagliato il sopra menzionato gruppo di under 15, facendo manifestare una loro malattia latente e facendoli trasportare d'urgenza all'ospedale. Chi è che diceva: "Sto bene!"?









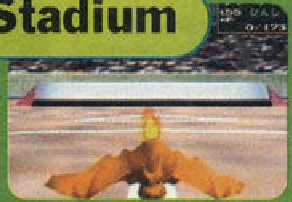
Cabbage

Il futuro...

Potenzialmente è uno schianto, e quando alla fine troverà una data di distribuzione, Cabbage vedrà il giocatore creare un personaggio per allevarlo, più o meno come in Pocket Monsters.
L'orologio interno del 64DD fa sì che la creatura cresca anche quando la macchina è spenta. Aspettatevi anche di vedere qualche disco di espansione con supermarket virtuali e case così che possiate fare shopping e dare alla piccola canaglia una sistemazione.
Questo paradiso per Pocket Monsters è però ancora lontano...

Pocket Monsters Stadium

Una rissa mostruosa!



Questa bestia alata sembra decisamente coriacea. Si preannuncia uno scontro senza quartiere.







(Sinistra) Molto probabilmente è una tartaruga, ma sicuramente ha delle belle mitragliatrici.



Un'astuta mossa Nintendo, questa. Per dirla in breve dovrete allevare una solida schiera di Pocket Monsters sulla versione per Game Boy (non importa se rossi o verdi) che poi scaricherete sul 64DD usando il kit 64GB Pack. Questo si collega facilmente sia alla porta del joypad del 64 sia alla cartuccia di Pocket Monsters del Game Boy e permette di trasferire le informazioni registrate.
Trasferite tutte le informazioni e ve le darete di santa ragione nello stadio del titolo facendo scontrare modelli completamente 3D dei mostri che avete trovato e collezionato giocando con la versione per Game Boy di Pocket Monsters. Assisterete quindi a una magistrale dimostrazione delle potenzialità del 64DD: enormi bestioni si sfidano un una grande lotta in stile GDR.

inprimalinea

Games Master presenta i nuovi successi

Un paradiso di anticipazioni sta per comparirvi davanti. The Fifth Element e Alundra sono i titoli più movimentati. Pitfall debutta con un look alla Mario. Gex è l'ultima trovata antropomorfica e Hedz... è folle!

THE FIFTH ELEMENT

Elementare cari lettori: è il gioco del film, del musical, del libro...



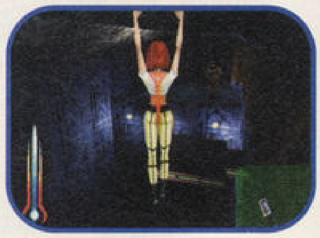


PER	PC, PlayStation
DA	Gaumont Multimedia e Kalisto
QUANDO	Aprile

DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERS... FINA...



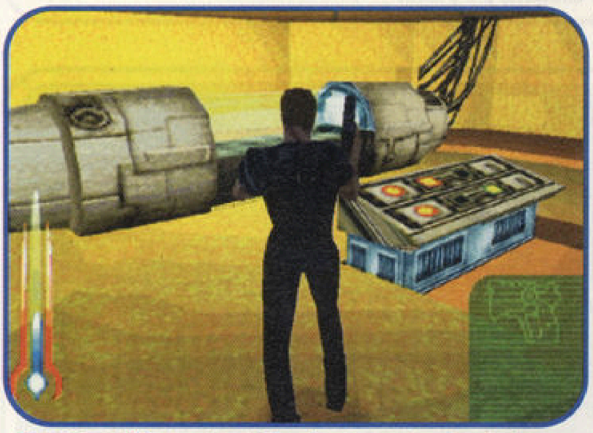
Sì, nel futuro saremo tutti ciccioni.



Sollevate le braccia come se non vi importasse...

Così come Batman ha Robin e Superman ha Lois Lane, ogni film di successo ha il suo compagno videogioco. Inoltre, viste le colossali operazioni di marketing attorno a produzioni come questa siamo certi che la versione videoludica non potrà non interessare il pubblico...

Così anche questa particolare opera fantascientifica di Luc Besson passa dal grande schermo al monitor di casa, con la promessa di essere un incredibile, futuristico gioco d'azione in 3D. Ambientato 250 anni nel futuro, il gioco si basa sul fatto che un gruppo di umani e alieni sta cercando di fermare una cometa in rotta di collisione con la Terra, e non è certo il genere di cometa che si limita a estinguere i dinosauri. Questo corpo stellare contiene la massima concentrazione di malvagità (preparatevi a tetra musica d'organo e all'isteria di massa). Nei panni del tassista di New York Korben Dallas (Bruce Willis nel film), vi troverete coinvolti in una disperata corsa per salvare il pianeta. Tutto quello che dovete fare è trovare le quattro pietre che rappresentano gli elementi dell'aria, della terra, del fuoco e dell'acqua. Il gioco ci dà anche la possibilità di impersonare LeeLoo, la moglie Ceca di Besson, cioè il quinto elemento in persona. Entrambi i personaggi si muovono in diverse splendide locazioni, molte prese direttamente dal film e altre generate dal team che ha curato il film per mantenere viva l'ambientazione della New York del ventitreesimo secolo. Preparatevi quindi a combattere con orde di nemici che spaziano dai Mangalores alla robopolizia volante fino ai terribili seguaci del malvagio Zorg...
Anche se questo prodotto utilizzerà un motore grafico simile a quello di Nightmare Creatures, sarà ben lontano dalle atmosfere di orrore gotico di quest'ultimo. Il titolo dovrebbe uscire tra non molto, salvo imprevisti: vi terremo informati. Nel frattempo: cosa ne pensate del film?



Che cos'è questo? Ci sono molte parti di puzzle game e avventura in questo gioco.

PRIME IMPRESSIONI

Il film è piaciuto molto e quindi siamo tutti in trepidante attesa di una copia definitiva del gioco.
L'idea del futuro dell'autore francese è un pugno nello stomaco più forte di quello che aveva dato a suo tempo Blade Runner, quindi tenetevi pronti.

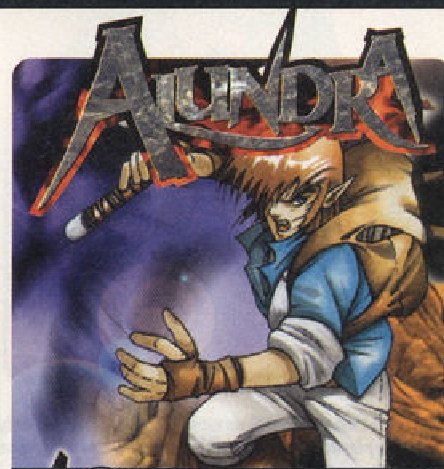


PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIM




L'azione in tempo reale differenzia Alundra dal suo diretto rivale.


Un'avventura stile Zelda per PlayStation. Wow!



PER PlayStation

DA SCE Japan/Psygnosis

QUANDO Ora

DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE

ALUNDRA

Viaggiare nei sogni degli altri sembra divertente, no?

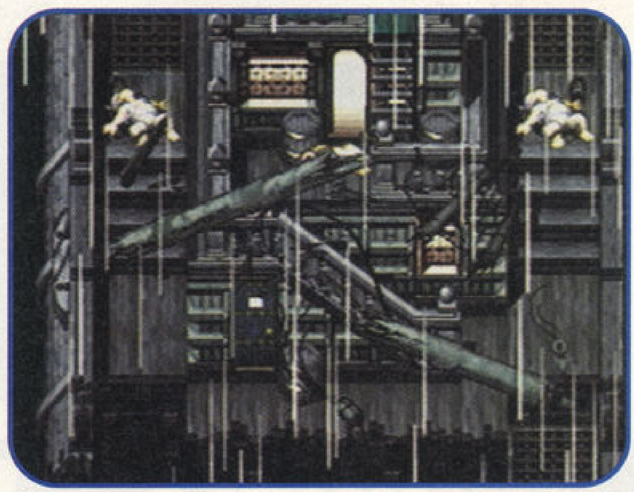
Giochi di ruolo... i giapponesi li adorano, Nintendo ne ha il monopolio quasi totale e una grossa parte del popolo dei videogiocatori ha ormai gli armadi pieni di armature di cuoio e cappelli a punta.

Con l'arrivo di Final Fantasy 7 le cose sono cambiate: un gioco di ruolo di qualità, come di solito se ne vedevano solo per Super Nintendo, è approdato su PlayStation dando alla Sony il privilegio di fregiarsi di una pietra miliare del genere. Realizzato anche per il mercato europeo ha permesso a tutti i fan di giochi di ruolo nostrani di divertirsi come i loro colleghi giapponesi. Con queste premesse si prevede un invasione di giochi di ruolo nei prossimi mesi, e il primo della lista è proprio Alundra. Si tratta di un'avventura in tempo reale nella quale impersonerete un eroe in grado di entrare nei sogni degli altri. Invece di utilizzare il proprio potere per scopi personali, il protagonista lo utilizzerà per individuare e distruggere le entità maligne che minacciano la sua terra. Ottima idea, anche perché questo viaggiatore onirico è l'unico in grado di sconfiggere il male.

Nei panni di Alundra dovrete esplorare paesaggi fantastici, sconfiggere terribili mostri e risolvere enigmi per proseguire nella vostra missione.

Essendo il gioco in tempo reale non è necessario il passaggio a differenti schermi per il combattimento, come in Final Fantasy 7. Questo dovrebbe rendere il gioco più dinamico e gli scontri meno statistici. Inoltre questo sistema di controllo è più agevole per i giocatori meno specializzati. Utilizzando una visuale isometrica dall'alto il gioco si snoda su oltre 7.000 schermate, dimostrandosi un degno rivale di Final Fantasy 7 anche dal punto di vista della vastità. Sarà sicuramente gradito da tutti i giocatori di ruolo che possiedono una PlayStation.


Aspettatevi cose strane: tutto il gioco ha luogo nei sogni degli altri.


Chissà come interpreterebbe Freud questo scenario onirico: un incubo industriale...

PRIME IMPRESSIONI

Per tutti i fan dei giochi di ruolo questa è un'ottima notizia. Presto la PlayStation avrà due prodotti di qualità nel genere. Questo nuovo gioco però avrà spazio in un settore monopolizzato dallo splendido Final Fantasy 7?

ZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE P



PITFALL: BEYOND THE JUNGLE

Pronti a dondolare, ragazzi? Harry sta per arrivare e salvare la Terra!

PER	PlayStation
DA	Activision
QUANDO	Marzo

DESIGN INIZIALE · CODICE · PLAYTESTING · DEBUGGING · VERSIONE FINALE


La sequenza introduttiva è divertente.


Il nostro eroe accetta una richiesta di aiuto da un'immagine olografica.


Poi si pente immediatamente della propria generosità.


Ma il compito ha anche dei lati positivi, non è solo lavoro, lavoro, lavoro.

I varchi dimensionali possono rovinare un pomeriggio di esplorazione: state attraversando una regione lussureggiante delle foreste pluviali del Sud America, osservando gli uccelli multicolori, e un attimo dopo vi ritrovate a cadere come sassi attraverso un'anomalia del tempo e/o dello spazio. Vi sembra improbabile? Beh, effettivamente lo è, a meno che voi non siate quella specie di calamita di varchi dimensionali di nome Pitfall Harry. Nella sua ultima incarnazione atterra in modo poco elegante in un mondo strano e pericoloso abitato dai Moku: questa antica civiltà è stata quasi interamente spazzata via dalla Cattiva Tentatrice che adesso vuole estendere i suoi tentacoli sulla Terra. Ovviamente, non ha fatto i conti con l'astuzia del nostro intrepido esploratore, che non ha intenzione di starsene seduto e vedere i suoi malvagi piani avverarsi. Inspirate profondamente e state pronti a farvi strada per oltre 20 livelli in una missione per salvare la Terra, fermandovi solo per fare a pezzi le legioni di zombie e nemici assortiti che incontrerete sulla strada. C'è anche l'elemento romantico, rappresentato da una bella fanciulla a capo dei ribelli tenuta prigioniera dalla Signora Tentatrice. Perciò, salvate la vita sulla Terra e otterrete anche la ragazza: non è un incentivo sufficiente? Ma quello che ecciterà di più i fan dei precedenti giochi della serie Pitfall è la sua recente entrata nella terra dei giochi 3D: nessun gioco che si rispetti dovrebbe fare a meno della sua terza dimensione di questi tempi. Oltre due dozzine di creature tenteranno di sbarrarvi il passo, e una tale varietà vi terrà impegnati molto a lungo. I Guerrieri Serpenti che attaccano con la coda e gli artigli e i Soldati della Terra che spuntano dal terreno sono solo alcuni dei malvagi e odiosi avversari che dovrete affrontare. Non vediamo l'ora di capire come questo gioco reggerà il confronto con i vari platform 3D del momento. Ma finché non mettiamo le mani su una copia del gioco, fate attenzione ai buchi dimensionali!

PRIME IMPRESSIONI

Il ritorno di Pitfall Harry, un veterano dei giochi di piattaforme, è atteso con ansia dallo staff di Games Master. Molti di noi si sono fatti le ossa su Pitfall sull'Atari, per cui la prossima avventura di Harry sicuramente evocherà qualche ricordo di infanzia. Speriamo che l'ondata di nostalgia sia soddisfatta da quella che promette di essere una superba e velocissima avventura 3D.











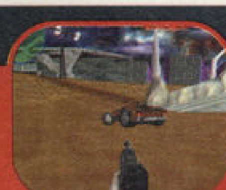
primizie →

Negli ultimi giorni gli agenti di Game Master sono tornati da diverse missioni di ricerca ai quattro angoli del globo. Ecco i frutti del loro lavoro: le anticipazioni di alcuni dei giochi più caldi del momento. Hanno rischiato la vita per voi e molti non sono tornati... ma finché arrivano le anticipazioni, chi se ne frega?

Redline

PC

Sparatutto • EA • Maggio



Secondo Jim Barnett, di Accolade, questo gioco vanterà un supporto per schede acceleratrici 3D e opzioni per il multiplayer tali da renderlo il più grande sforzo tecnico della sua società. C'è da crederGli? Chissà. Comunque sia, Redline vi sfida a diventare i leader della vostra gang, e potrete farlo combattendo con le vostre mani o su dieci veicoli armati differenti. Combattere contro i componenti della gang non sarà però sufficiente a sviluppare il proprio profilo, che richiederà invece di raggiungere determinati obbiettivi. Il multiplayer supporterà un massimo di 16 giocatori.





HEDZ

Avete perso la testa? Nessun problema, basta prendere quella di qualcun altro...

PER PC PlayStation
DA *Hasbro Interactive*
QUANDO *Aprile*

DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE





L'azione si svolge in interni, e questo darà ai vostri avversari molti luoghi in cui nascondersi.

In quello strano posto che si chiama il mondo dei videogiochi, le idee più bizzarre spesso sono quelle che hanno maggiore successo. Dopo tutto, nessuno avrebbe scommesso niente su strani idraulici italiani in 3D e piccole creaturine verdi con istinti suicidi. I programmatori scozzesi della Hasbro hanno avuto un'altra bella trovata con Hedz...

Il concetto su cui si basa il gioco è semplice; strano, ma semplice. Dovete scegliere cinque teste da portare in un grosso mondo 3D, e poi dare la caccia agli altri giocatori e ucciderli. Ogni testa ha a disposizione un'arma diversa e si può passare dall'una all'altra quando si vuole. Poi, quando qualcuno viene colpito, perde una delle proprie teste e voi potete raccoglierla. Qualsiasi cosa riusciate a far fuori in un livello sarà disponibile nel livello successivo... e ovviamente, mentre cercate di impossessarvi delle teste dei vostri avversari, loro cercheranno di fare la stessa cosa con voi. Ci sono oltre 200 teste differenti tra cui scegliere, inclusi vip come Eric Cantona. Oltretutto, guarda caso, nessuna di esse è esattamente normale, ma proprio questo è uno degli aspetti più divertenti di questo sforzo dei programmatori di Earthworm Jim 3D. I mondi 3D sono enormi e offrono numerose aree da esplorare, che spaziano da labirinti ad accampamenti militari.

Se riuscite a immaginare che cosa significhi inseguire decine di persone in un mondo tipo Mario un po' più chiuso, avrete un'idea di com'è il gioco e di quanto siano grandi i livelli. Ma









Usare l'aereo è un buon modo per evitare i problemi causati dai labirinti in uno dei livelli.

Il Barone Rosso prende il volo pronto a sprigionare fuoco distruttore.

Vigilante 8

PlayStation

Sparatutto/guida • Activision • Maggio

Guidare può risultare noioso, quindi perché non movimentare un po' le cose combattendo duelli mortali con altri pirati della strada? Forse è una soluzione estrema ma è proprio quello che Vigilante 8 vi propone. Inseguite le vostre vittime con una qualsiasi delle dodici macchine a disposizione, e poi blastatele con il vasto arsenale di cui siete corredati. Il gioco vi piazza in un ricco ambiente 3D con terreni fuori strada e un tipo di guida decisamente "arcade". Se vi è piaciuto Twisted Metal sarete felici di tornare "on the road ".





Youngblood

PC PlayStation

Azione • GT Interactive • Disponibile

I super eroi non sono più quelli di una volta. Oggigiorno hanno tutti bisogno di PR, costumisti e un seguito da stella di Hollywood. Probabilmente è dovuto a questi fattori l'incredibile successo dei fumetti della serie Youngblood. Voi controllate una squadra composta da due a quattro eroi estremamente fichetti. La loro missione è quella di rintracciare e neutralizzare il malvagio scienziato Dr. Leviticus e il suo compare Giger.
Dovrete avanzare attraverso giungle, vulcani e persino le profondità infernali per sventare il diabolico piano dei vostri avversari.





Questi hangar segnano la fine del primo livello, se riuscite a trovare l'interruttore per aprirne uno.



Le armi a lunga gittata sono una buona cosa, ma si rischia che qualcun altro prenda le teste che appaiono.



Oh, oh! Indovinate che arma usa questo tizio?





La modalità multiplayer di Hedz ha le potenzialità per diventare la cosa più coinvolgente da quando Doom ha inventato il Deathmatch.



Ogni testa che prenderete apparirà nel contatore di teste in alto a sinistra sullo schermo.

l'apparenza non è tutto, e per apprezzare appieno il gioco bisogna considerare tutti gli altri elementi.
L'intelligenza artificiale degli avversari è ben realizzata, e vi attendono numerose imboscate e molti tranelli mortali. Il grande numero e la varietà di teste vi farà passare un bel po' di tempo alla ricerca della vostra combinazione ideale (a noi è sembrato che Rambo, combinato con il pilota pazzo tedesco, con il sostegno dell'addestratore matto di cani e della torva mietitrice e con la copertura del gangster andasse abbastanza bene). La modalità in rete permetterà a più giocatori, fino a un massimo di otto, di sfidarsi sul PC, mentre la versione per PlayStation avrà una propria modalità multigiocatore. Da quello che abbiamo visto questo gioco ha tutte le carte in regola per diventare uno dei più venduti dell'estate di quest'anno, e certo sarà uno dei prodotti più originali e stravaganti. Perciò se vi piace l'idea di staccare la testa a un amico e conservarla con amore tenete d'occhio queste pagine...

PRIME IMPRESSIONI

Assurdo, ma incredibilmente divertente. Azione da cartone animato in un mondo da cartone animato con quel tipo di giocabilità che vi afferra per la gola e non vi fa andar via. La combinazione di grandi mondi e un gran numero di teste differenti mi fanno pensare che sarà un vero successo. La modalità in rete ha grandissime potenzialità ma anche nella modalità un giocatore il gioco probabilmente sarà fantastico.



M1 Tank Platoon

PC

Sparatutto • MicroProse • Maggio



Questa è la vostra opportunità per salire su un bel carro armato, girare il mondo, incontrare persone affascinanti e farle a pezzi o schiacciarle sotto i cingoli. La modalità Campagna offre un'ambientazione interattiva in cui qualsiasi cosa facciate o distruggiate ha un effetto sul resto della campagna. C'è persino una modalità in cui potrete progettare le vostre battaglie. Potete comandare il vostro carro armato come pilota o come cannoniere e usare una vasta gamma di armi (compresi i missili terra-aria) per commettere vari crimini di guerra ai danni dei vostri avversari. Combattete la vostra Guerra del Golfo personalizzata! Dovrebbe essere interessante.



War Games

PC · PlayStation

Sparatutto strategico • MGM Interactive • Estate



Basato in teoria sul film con Matthew Broderick (quello in cui il nostro prode si introduce nel computer centrale della Difesa statunitense e rischia di scatenare una guerra nucleare), questo prodotto degli sviluppatori di Firo & Klawd di Interactive Studios è un misto di Command & Conquer e dei giochi Strike. Ci sono oltre 30 missioni e bisogna sconfiggere le forze del computer in una guerra convenzionale. Potrete avere il controllo di molte unità a distanza o combattere come una singola unità. C'è anche una modalità due giocatori per migliorare la giocabilità.

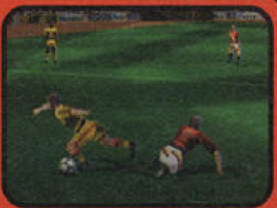




World League Soccer

PC · PlayStation

Calcio • Eidos • Maggio



La febbre della Coppa del Mondo ha dato vita a tantissimi giochi di calcio, che continuano a uscire. World League Soccer si propone di portare la simulazione sportiva a nuovi livelli, cosa che non sarà facile, visto che deve competere con alcuni pesi massimi del settore. Con oltre 190 squadre e 10 campionati diversi che coprono le regioni più importanti del calcio mondiale, comunque, potrebbe avere qualche possibilità. Les Ferdinand ha dato una mano per il motion capture: saranno le sue abilità sportive a essere ricoperte di texture in questo bellissimo gioco.





Road Rash 3D

PC · PlayStation

Guida/picchiaduro • EA • ND



È un concetto semplice ma brillante: guidate delle motociclette a velocità assurde su una vasta gamma di tracciati colpendo gli altri utenti della strada con catene, mazze e qualsiasi cosa troviate a portata di mano. Il 3D è stato migliorato, come pure l'intelligenza artificiale degli avversari, ed è stata aggiunta della polizia. Non aspettatevi una corsa facile: i poliziotti non vedono l'ora di acchiapparvi. Mentre correte, i soldi aumentano, per cui presto vi potrete permettere moto molto più veloci. Se la guidabilità delle motociclette viene migliorata, dovrebbe essere un bellissimo gioco.







PER	PC, PlayStation
DA	BMG Interactive
QUANDO	Ora

DESIGN INIZIALE · CODICE · PLAYTESTING · DEBUGGING · **VERSIONE FINALE**

Questa è una cosa che Mario non può fare. Potete correre sopra un muro, girarvi a testa in giù, e continuare a correre.

I livelli seguono temi differenti, e Gex cambia i vestiti di conseguenza.



PRIME IMPRESSIONI

Sicuramente è pieno di situazioni divertenti e vi dà la libertà di movimento che molti vi avevano solo promesso. I livelli sono progettati bene e sono molto vasti, e anche la giocabilità sembra buona. Comunque, cercare di competere con il grande Mario non è cosa facile: questo gioco ci potrebbe riuscire? Vedremo.





(Sinistra) Aspettate un attimo, non c'era qualcosa di simile in Mario 64?



Avete mai visto un Geco campione di arti marziali? Roditi il fegato, Van Damme!

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Il primo eroe dei videogiochi con una lingua così lunga da potersi leccare la schiena torna alla carica...

Dopo l'ondata di platform e dei rispettivi seguiti per PlayStation che si dichiarano i veri giochi di piattaforma in 3D (Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2 e Croc), sembra che BMG, responsabile anche di Pandemonium 2, abbia messo le mani su quello che potrebbe essere il primo platform veramente in 3D. Ma sarà davvero il favoloso Mario 64 della PlayStation?

Conosceremo la risposta solo fra un paio di mesi, ma anche se questo gioco non sarà all'altezza di Mario gli arriverà molto vicino. La storia è incentrata su un Geco un filo pazzo e maniaco della TV. Visto che adora i film dovrete attraversare una serie di livelli tutti incentrati su un particolare genere (horror, arti marziali, e via così). I mondi sono tutti in 3D e avete una completa libertà di movimento in ognuno di essi.

Si incomincia a capire allora perché se ne sia parlato così tanto: potrebbe essere il primo gioco della PlayStation a implementare questa caratteristica. Gex ha diversi abiti da indossare a seconda del livello in cui si trova (ce ne sono più di 25) e tre obiettivi da raggiungere in ogni stage. Un'altra caratteristica fondamentale è il senso dell'umorismo. Leslie Philips (star di Carry On e altre vecchie commedie inglesi) ha fornito la voce per le brevi frasi e i commenti coi quali se ne esce Gex. I livelli sono disegnati molto bene, e includono trappole, meccanismi e oggetti da trovare e usare (o dai quali essere uccisi), in modo che anche i più esperti avranno di che divertirsi. Il primo gioco è stato un tentativo deludente, ma sembra che questo seguito aprirà una nuova era nei Platform 3D per la PlayStation.

Anche se la versione definitiva non soddisfacesse tutte le caratteristiche mostrate qui, dovrebbe almeno far riflettere gli sviluppatori sul fatto che la completa libertà di movimento sulla PlayStation è possibile. Così, fino a quando Nintendo non diventerà meno severa e non deciderà di convertire Mario 64 per la PlayStation (la qual cosa potrebbe avvenire alla prossima glaciazione o quando gli americani riusciranno a battere il Brasile nella coppa del mondo di calcio), sembra che Gex 3D: Enter the Gecko sarà un gioco che nessun possessore di PlayStation dovrebbe lasciarsi scappare.





Dominium

PC

Strategia • Eidos Interactive • Maggio

I giochi alla Command & Conquer non sono rari sul PC, quindi perché prestiamo tanto attenzione a questo? Beh, per prima cosa è stato sviluppato da Ian Storm, la compagnia fondata da John Romero, quello che ha lasciato la ID dopo averla aiutata a sviluppare Quake. Come al solito, questo gioco vi mette a disposizione lo sviluppo delle basi, la costruzione delle unità e tutte le caratteristiche belliche tipiche di questo genere, ma aggiunge anche alcune innovazioni, come la possibilità di infettare i nemici con dei virus e cose simili. Sembra già uno di quei giochi da attendere con ansia e fra un paio di mesi sapremo se riuscirà a scalzare dal podio Red Alert e Total Annihilation.



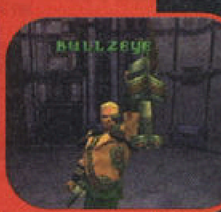


Bio Freaks

Picchiaduro • GTI • Autunno

I picchiaduro sul Nintendo 64 non sono quel che si dice lo stato dell'arte, ma GTI è convinta di avere qualcosa che cambierà la situazione. Bio Freaks vi permette di controllare personaggi che, oltre ad avere le solite mosse (e anche quelle meno solite), possono portare delle armi e usarle quando vogliono, e anche volare con dei jet pack che indossano sulle spalle per combattere a mezz'aria. Anche l'arena dove combatterete avrà alcune caratteristiche che vi potranno aiutare (o danneggiare), come la presenza di serpenti, botole e lame. Originariamente questo gioco doveva uscire nelle sale giochi, ma vista l'uscita di Mortal Kombat 4, gli sviluppatori della Midway hanno pensato di crearlo direttamente per Nintendo 64.





Dune 2000

PC

Strategico | Virgin | Maggio





Vi ricordate di quanto fosse bello Dune 2 su PC, Amiga e Mega Drive? Beh, alla Westwood hanno pensato bene di farne un rifacimento con tutte le nuove tecnologie. Adesso usa un motore migliorato di Command&Conquer che permette di usare effetti di luce e terreni intelligenti. Mantiene l'aspetto, la trama e il feeling del film e sembra già un miglioramento rispetto a Command&Conquer e Red Alert. Sarà incredibile.

WWF Warzone

Picchiaduro | Acclaim | Estate

Ancora azione del tipo "questa gente dovrebbe davvero iniziare a fare un lavoro serio", questa volta con gli atleti della WWF. Tutte le vostre star preferite (Undertaker, Steve Austin, Shawn Michaels...) saranno presenti nel gioco con una serie di opzioni che vi faranno divertire per molte ore. Ogni personaggio avrà un sacco di mosse, più la sua mossa particolare. Provate a usarle sul vostro cuscino per vedere se fanno davvero male.









WRECKIN' BALLS

Puzzle | Acclaim | Data da confermare

Ha un che di strano questo gioco. Dovete correre su diversi circuiti attraverso una serie di livelli. Il problema è che molto spesso i circuiti non sono collegati, per cui dovete usare una catena per trasportarvi da uno all'altro. Il vostro personaggio è una palla da baseball con la faccia (vi avevamo detto che era strano). È prodotto dallo stesso team che ha fatto Turok per Nintendo 64, per cui gli daremo il beneficio del dubbio, almeno per ora. Il gioco è appena ai primi stadi e la grafica sarà molto meglio di così. Avrete altre notizie molto presto.







DIABLO

GDR | Electronic Arts | Aprile

Questo è stato, alcuni mesi fa, un gioco di ruolo incredibilmente popolare per PC ed Electronic Arts spera nello stesso successo per la conversione su PlayStation. Ve ne andate in giro per villaggi e sotterranei, uccidendo mostri e prendendo tutto ciò che trovate. Le magie, come le armi, sono molto importanti durante il gioco. Diablo unisce la storia all'azione arcade più congeniale ai possessori di PlayStation.





Recensioni

Games Master si è accaparrata tutti i più affidabili esperti del settore per scovare, testare e recensire per voi i migliori titoli del momento. All'interno di ogni recensione troverete tutte le notizie sul gioco, tante foto e soprattutto una completissima Barra del Giudizio che riassumerà per voi il giudizio del nostro esperto sul gioco in questione.
La Barra del Giudizio, un po' meno "spezzata", è fatta così:





Legenda

La Barra del Giudizio raccoglie le informazioni sintetiche riguardo alla valutazione del gioco recensito. I voti sono percentuali e i prezzi, quando disponibili, sono puramente indicativi.

Semplice, no? Poi c'é la Barra di Sistema, che dice per quale piattaforma il gioco è disponibile, ci sono le nostre schede che parlano dei power up, delle special feature, dei personaggi, e poi... insomma, voltate pagina e buttatevi a capofitto fra le preziosissime recensioni di Games Master!

PAG. 34 YOSHI'S STORY



ECCO TRA NOI IL CELEBERRIMO YOSHI'S STORY! COSA REGALERÁ AI POSSESSORI DI NINTENDO 64? SCOPRITELO ASSIEME A NOI DA PAGINA 34.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

La Nintendo ha intenzione di distribuire Yoshi's Story nel Regno Unito nel periodo di Pasqua: per rimanere in tema di uova?





A differenza di quello di Diddy Kong Racing, lo sviluppo dell'ultimo platform game Nintendo è stato ben documentato per tutto l'anno passato. Sapevamo che stava per arrivare, e abbiamo cominciato a entusiasmarci all'idea. E allora, com'è esattamente il gioco nella sua versione definitiva?

Le attese a volte possono essere dei terribili incubi. Le prime schermate di Yoshi's Story (o Yoshi's Island 64, com'era conosciuto allora) cominciarono a circolare subito dopo il lancio del Nintendo 64. Delle chicche in mezzo all'inondazione di titoli 3D, diventarono immediatamente le depositarie delle speranze di coloro che bramavano un po' d'azione a 64 bit dal gusto retrò. Dopo un anno di ritardi ecco il prodotto terminato qui, davanti a noi. È forse questo il gioco che stavo attendendo, la cosa più bella che potesse mai capitare a un Nintendo 64? Ecco... non proprio. Il sistema di controllo è buono ma poco ambizioso, il design dei livelli è godibile, mentre la grafica e la colonna sonora possono solo essere descritte come... uniche. Il problema è che dura poco. "Le dimensioni non sono importanti" - ci dicono. Sarà vero?



Oh, crudele Signora Contraddizione, perché dobbiamo avere a che fare con le tue trame ingarbugliate proprio adesso? "Abbondare è meglio che scarseggiare"

Patente per i dinosauri!



Ogni tanto la telecamera zooma indietro per darvi una visuale più ampia del livello. E con dei Chomp alle calcagna, ne avrete bisogno...



Il design che distingue ogni livello rivela la provenienza Nintendo di Yoshi's Story.







Saltate e colpite i generosi blocchi a forma di uovo per dare munizioni a Yoshi. Potrete raccoglierne un massimo di sei per volta.



Pulsante frontale destro

Il pulsante per scavare e annusare. Premetelo e la telecamera zoomerà fino a inquadrare Yoshi che annusa. Muovetevi in giro finché non sentite un suono d'avvertimento: a questo punto il suo muso comincerà a rumoreggiare intensamente. Premete ancora una volta e si fermerà, quindi comincerà a saltellare eccitato. A questo punto battete in terra per rivelare l'oggetto nascosto.



Grilletto Z e pulsanti C

Premete uno di questi tasti e Yoshi afferrerà una delle uova che lo seguono (se ne avete al momento, ovviamente). Usate il joystick analogico per mirare precisamente il mirino che appare sullo schermo e quindi lasciate il pulsante Z per lanciare il proiettile maculato dove può infliggere il danno maggiore.



Pulsante frontale sinistro e pad direzionale

Un colpetto veloce al pulsante sinistro e la ingombrante cornicetta di frutta che circonda lo schermo scomparirà. In alternativa, giocherellate con il gommoso pad direzionale e potrete spostare il "fruttometro" dentro o fuori dallo schermo con facilità. Non è certo il sogno proibito di ogni giocatore, ma offre indubbiamente un diversivo interessante.



Pulsante A

Un colpo veloce a questo tasto ben collaudato e Yoshi salterà in aria. Tenetelo premuto e, una volta raggiunto il picco del salto, le sue zampe entreranno in overdrive, dandogli una ulteriore piccola spinta per raggiungere le piattaforme più alte, oltre a permettervi di controllare la sua velocità di discesa grazie a una breve fluttuazione.



Pulsante B

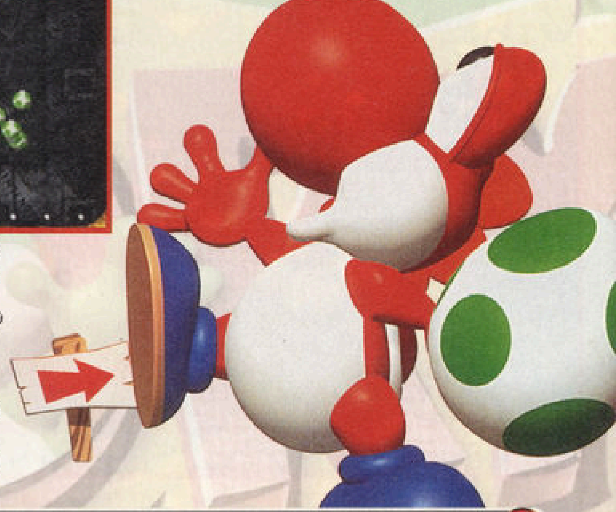
Il vecchio tasto B. Colpite questo tasto verde brutto e cattivo per far uscire la lunga lingua appiccicosa di Yoshi. Oltre che per colpire nemici, frutti e una varietà di altri oggetti, la lingua può essere usata anche per appendersi a delle sfere fluttuanti e saltare verso aree più alte.



sembra il motto che si adatta meglio a Yoshi's Story. Il fatto è che non ce n'è abbastanza, ecco tutto. Certo, potrete scegliere percorsi differenti lungo tutto il gioco verso l'"Happy End", ma dovrete affrontare comunque un totale di sei livelli per raggiungere il luogo dove si trova il vostro Super Happy Fruit. Non c'è una "fine" vera e propria dei livelli. C'è un punto d'inizio, certo, ma nessun punto dove finire: cercherete i segreti e raccoglierete frutti fino a raggiungere quota 30, quindi si volterà pagina e comincerete il capitolo successivo.

Come da tradizione, Nintendo vi chiede un piccolo sforzo in più per trarre ulteriori soddisfazioni dal gioco. La sfida nel gioco è di procacciarvi i frutti più gustosi, ovvero le angurie, che valgono un mucchio di punti. Riducete la dieta del vostro Yoshi preferito ai soli succulenti frutti e accumulerete un punteggio esorbitante, oltre che a dissetarvi parecchio, aggiungiamo noi.

Yoshi's Story è stato progettato da Takashi Tezuka e il suo team di sviluppo di Nintendo in modo tale che sarete





(Destra) Questi blocchi blu, una volta riuniti, vi daranno due angurie.



(Sotto) Quando questi ingranaggi cominceranno a girare farete meglio a scappare nella direzione opposta.

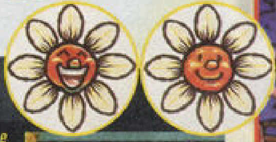


Nei livelli subacquei le monete portano spesso a sugose angurie.

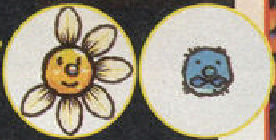


Ogni volta che trovate uno di questi cuori, sulla mappa diventa disponibile un nuovo stage.

Affamati?



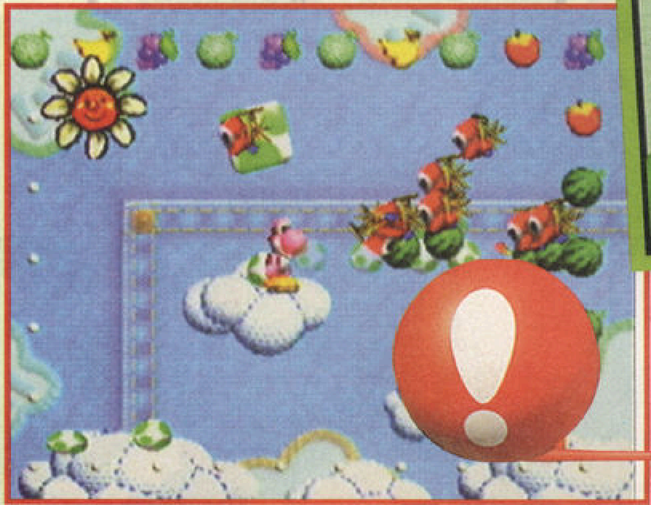




Per mantenere Yoshi in buona salute e ben nutrito, dovreste fare in modo che non tocchi nulla di cattivo. In caso contrario perderete uno degli otto petali del fiore che appare in alto a sinistra dello schermo e che rappresenta la vostra salute. Per recuperare l'energia perduta, mangiate frutti, nemici (attenzione ad alcune creature velenose) o procacciatevi un fiore rosso (solitamente vicino a un tulipano) che vi fornirà una sorgente infinita di proteine. Perdete tutti i petali e la musica si distorcerà e rallenterà come se fosse riprodotta da un registratore scassato.

spinti a rigiocarci più volte nel tentativo di battere il vostro stesso punteggio. Il Challenge Mode permetterà infatti di estendere la longevità del gioco ai giocatori con più esperienza. Sarete in grado di selezionare ogni stage che avrete già completato e giocarlo separatamente, con l'insaziabile intento di raggiungere il punteggio più esorbitante possibile. E con le variazioni nel sistema di accumulo dei punti (vedi il box relativo nell'ultima pagina), questo si prospetta come un salutare divertimento a lungo termine. Ma non è detto che la noia non sopraggiunga dopo aver pascolato lentamente lungo il livello, divorando continuamente angurie e monetine. Forse lo Story Mode non sarebbe così male se il giocatore percepisse in qualche modo di essere premiato per i propri sforzi lungo la via. Invece, in una mossa non proprio tipica da parte di Nintendo, otterrete ben poche ricompense per la vostra dedizione. È vero, alcuni quadri sono più impegnativi di altri, con angurie ben nascoste e quadri segreti, ma anche in questo caso verrete pervasi da uno snervante senso di déjà-vù.

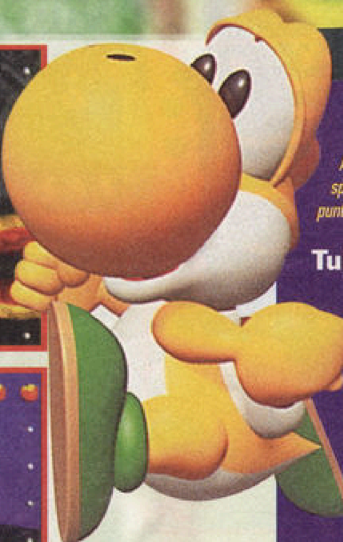
Yoshi's Story è talmente preso nel suo ideale di fornire ai giocatori di Nintendo 64 un tocco di storia, una rinfrescante iniezione di gioco 2D senza tempo, che sembra



Challenge!

Una delle caratteristiche più attraenti di Yoshi's Story, che dimostra fatto che la Nintendo ha indirizzato il proprio gioco verso gli amanti degli high-score, è il Challenge Mode. Dopo che avrete completato un livello, il vostro punteggio sarà registrato sulla cartuccia. Selezionate la modalità Challenge sullo schermo delle opzioni e sarete in grado di selezionare in maniera indipendente ogni stage completato, con lo scopo di rifarlo daccapo per battere il vostro punteggio personale.





Muoversi, muoversi!

Oltre a quella di correre attraverso i capitoli di Yoshi's Story semplicemente con le vostre gambe, ci sono molte altre opzioni di movimento per i cuccioli preistorici più intrepidi. Alcuni sono progettati per aiutarvi a raggiungere quelle sporgenze inaccessibili piene di meloni, essenziali per un punteggio esorbitante...

Tulipani!



Masticate questa fantastica pianta e Yoshi si trasformerà in un grosso uovo. Usando il joystick analogico, mirate la crocetta che comparirà nella direzione in cui volete andare. Ripetete quindi la procedura una volta in aria per guadagnare più quota possibile prima che finisca l'effetto. Per avere una super-carica e spedire lo Yoshi Egg a rimbalzare per tutto il livello, premete lo stick analogico nella direzione desiderata finché Yoshi non finisce di stirarsi.



Uccellacci



Piattaforme volanti



Nuvole



Mostri



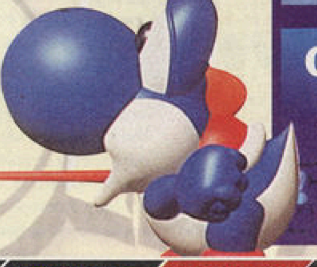
Serpenti



Ombrelli







La storia dietro alla Story



"Oooh, l'isola di Yoshi è stata risucchiata in un album di fotografie. E per giunta il Super Happy Tree è stato rubato! Oh, no! Yoshi è debole e Baby Koopa è l'origine di tutti i guai. Ma... guardate: 6 baby Yoshi sono nati dalle uova di Yoshi. Li aspettano tempi difficili. Cosa fare? Fate loro mangiare montagne di frutta per renderli felici!". La storia di Yoshi si dipana in sei capitoli o pagine. Inizialmente si può visitare solo una sezione delle sei disponibili, ma a mano a mano che le completerete dovreste scoprire tre cuori giganti nascosti, ognuno che apre un altro livello. In realtà comunque potrete visitarne solo sei per volta.



PAGINA UNO



L'inizio

Come è lecito aspettarsi, è una piacevole introduzione a Yoshi's Story (anche se c'è un training mode da qualche parte nel gioco). Le angurie nascoste non sono troppo difficili da localizzare e i sottogiochi sono uno spasso.



1. Imparate a utilizzare gli attacchi di Yoshi durante il primo stage.
2. Date un colpo di sedere qui per far sloggiare gli Shy Guys.
3. Il quarto stage sembra un castello nel cielo, e difatti lo è!
4. Uno splendido livello fatto di nastri trasportatori.

PAGINA DUE



Sottoterra

Dal design di questa pagina capirete che è il momento di viaggiare in passaggi riscaldati dalla lava e in caverne piene d'acqua. Il primo boss arriverà in questa pagina, e anche le angurie saranno difficili da trovare.



1. Il design di livello più piacevole di tutti i quadri della pagina due.
2. Un lago di lava scorre sul fondo del secondo stage.
3. I quadri tre e quattro sono molto simili: anfratti cavernosi.
4. Usate i brevi sbuffi di vapore per raggiungere le piattaforme più alte.

PAGINA TRE



In Superficie

Mondi di scivoloso ghiaccio sono mischiati a sezioni verticali in cui dovrete saltare di nube in nube. I nemici celesti sono molto più irritanti di quelli terrestri, come potrete notare quando riceverete un colpo da uno Shy Guy o un piccolo canarino.



1. Sempre più in alto! Saltate per far cambiare direzione a questi tizi.
2. È divertente saltare su queste enormi molle!
3. I piccoli e maligni Shy Guys vi lanceranno delle palle di neve qui.
4. Un altro livello con la neve, questa volta con precari precipizi.

PAGINA QUATTRO



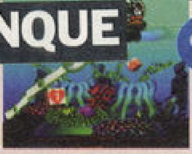
Giungla

Qui la difficoltà è più alta, nonostante il primo stage assomigli a un classico platform. In questa pagina potremo osservare della grafica meravigliosa, completa di piattaforme di gomma, enormi piante carnivore e uno Yoshi rimpicciolito.



1. Il primo livello della giungla è in tradizionale stile platform.
2. Uno stage pieno di piante carnivore.
3. Le cose in questo quadro sono migliori e più "gommose".
4. Una colonna sonora coinvolgente e un mostro paludoso da cavalcare.

PAGINA CINQUE



Sott'acqua

Tranquilli, non dovrete trattenere il respiro durante questi livelli. E poi, due di questi non sono nemmeno ambientati nell'acqua! Comunque sia, la sensazione dell'inerzia prodotta dalle correnti è davvero ben realizzata.



1. Evitate di toccare la testa di questo gigantesco pesce-tubo.
2. I molluschi vi costringeranno a risalire con il loro fiato puzzolente.
3. Non tanto "sott'acqua" quanto piuttosto "sulla spiaggia".
4. Evitate le bombe lanciate dalla nave pirata sullo sfondo.

PAGINA SEI



Il castello di Baby Koopa

Il luogo in cui è stato nascosto il Super Happy Tree vede alzarsi lievemente il livello di difficoltà. Dimenticatevi le fortezze delle famiglie Koopa sparse per i vari titoli di Mario. La fortezza di Baby Koopa è piena di ingranaggi giganti, lame taglienti e lava.



1. Non facciamoci prendere dal panico. Evitate queste enormi lame.
2. Un'altra sezione piena di trappole. E attenti a quegli Shy Guys neri!
3. Alcuni fantasmini e altre apparizioni vi perseguiteranno qui.
4. Il luogo in cui è nascosto l'albero meraviglioso: dietro Bowser.









Usate una delle Miss Warp e verrete trasportati, grazie a una prodigiosa pagina che si volta, verso la sorellina al numero successivo.

Anfore?

Con una funzione simile al quartetto di Miss Warp che infesta ogni livello, queste urne magiche vi trasporteranno in un'urna identica posta in qualche altra parte del livello (spingete in basso sullo stick analogico quando vi sarete sopra per attivarle). Alcune vi porteranno in un'area bonus ricca di oggetti, altre in un sottogioco angurioso. Alcune devono essere scoperte, altre saranno facili da trovare grazie alle attenzioni di un Poochy che abbaia.

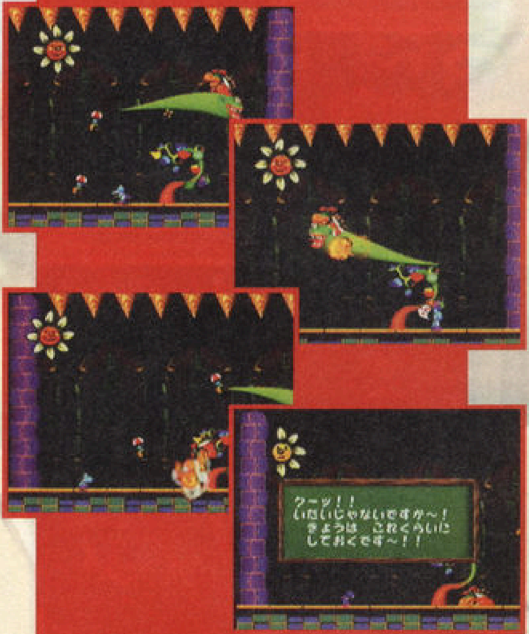




È un peccato che non possiamo farvi sentire il sonoro.

Bowser!

L'antitesi del baffuto e grassoccio Mario è tornata di nuovo per stressarvi in Yoshi's Story. Dopo avervi angosciato un po' appena arriverete, salterà su una spettrale apparizione verde e comincerà ad andare avanti e indietro per l'arena. Prendete al volo le bombe con il paracadute con la lingua e lanciatele verso l'alto per far cadere le spine del soffitto contro il cattivone. Siete stati colpiti? Recuperate di nuovo la vostra energia con la munificenza del Super Happy Fruit Tree. Dopo tre colpi andati a segno il vostro nemico cadrà e tenterà di colpirvi con palle di fuoco e saltandovi addosso. Gettategli ancora addosso delle bombe e verrà trascinato via dal suo castello dagli stessi personaggi che vi hanno portato lì.



accontentarsi di tutto ciò e non si preoccupa mai di offrire nulla anche di rivoluzionario. Voci di come la versione in lingua inglese sarà alterata per i giocatori occidentali, che non hanno bisogno di continui aiuti, oggetti bonus e di rassicurante indulgenza quando si tratta di boss, stanno già circolando. Se alla Nintendo fossero andati oltre in questo semplice gioco dove bisogna semplicemente sfamare uno Yoshi, ecco che invece di diventare un ottimo gioco per i possessori di Nintendo 64 sarebbe diventato un classico su tutte le console. Nintendo potrebbe renderlo difficile per la versione PAL, ma il risultato sarebbe tutto da vedere. Le emozioni così contrastanti che questo articolo sta cercando di comunicare farebbero pensare che Yoshi's Story sia un gioco orrendo. Ma non è così, è solo che non è la meravigliosa combinazione tra la fastosa grafica del Nintendo 64 e l'imbattibile design Nintendo che tutti ci aspettavamo. A ogni modo, ci sono sicuramente dei tocchi di classe, e vi renderete presto conto di giocare con un platform di gran valore tecnico. Non c'è mai un momento in cui vi sentiate in trappola, e tutte le sezioni sono legate insieme senza sbavature, con tanti indizi quanto basta per scoprire dov'è il prossimo oggetto nascosto. Inoltre, se ritornerete in una sezione già visitata, quasi sicuramente scoprirete qualcosa che non avevate scoperto prima. Non riuscirete a resistere allo charme di Yoshi: tutta la grafica è adorabile, sontuosamente dettagliata e piena di colori brillanti che renderanno migliore la vostra giornata (nonostante la canzoncina un po' troppo ripetitiva). Inoltre il gioco è compatibile con il rumble pak, qualità estremamente gradita in ogni gioco. Comunque, per quanto sia straripante di "carineria", la terza apparizione di Yoshi su Nintendo 64 non è esattamente ciò che prometteva di essere. Vi faremo sapere come sta procedendo la versione PAL nel prossimo numero: nel frattempo, se avete un Nintendo 64, fateci un ottimo pensierino.





(Destra) Il pesce blu tenterà di schizzarvi con l'acqua.

Brutti guai...

La vedrete solo quando farete cadere Yoshi oltre il bordo dello schermo oppure quando il vostro fiore sarà triste. Certo che è spaventoso mica male, no?



Come si fa felice uno Yoshi?

Tutti hanno le loro idee su come raggiungere il paradiso, e quasi tutte queste idee includono amabili rappresentanti del sesso opposto... Beh, scordatevele! In Yoshi's Story capirete che il paradiso per un dinosauro si trova sulla cima di una lunga e ripida scalinata. Sapete cosa significano i punti in questo gioco, quindi eccovi una guida per far sorridere come un pazzo il vostro dinosauro...

1. Frutto Fortunato

Prima di tuffarvi nel gioco, vi verrà dato un Frutto Fortunato del giorno, scelto a caso con un gioco di roulette fruttosa. Mangiatelo durante qualsiasi livello e Yoshi saltellerà allegro per il succulento frutto.



2. Frutto del Cuore

Yoshi's Story non si basa esclusivamente sull'esplorazione dei livelli e sull'ingoiare grandi quantità di frutti succosi a destra e a sinistra. Essere esigenti dà le sue soddisfazioni: se restringerete la vostra dieta a un solo frutto e riuscirete a mangiarne sei tutti di seguito, noterete un piccolo frutto a forma di cuore che si paracaduterà dalla cima dello schermo. Prendetelo con la lingua e Yoshi diventerà temporaneamente invincibile. E, tanto per cambiare, si agiterà da morire.



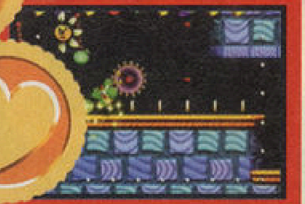
3. L'anguria è sempre l'anguria

Tutti la amiamo e, se guiderete saggiamente Yoshi, ne mangerà tutto il giorno. Quindi non vi sorprenderà il fatto che le trenta angurie sparse per i livelli diano a Yoshi il massimo del punteggio, mandandolo in delirio per la felicità. Più avanti nel gioco, questo prezioso frutto (particolarmente il trentesimo) potrà essere molto difficile da scovare, anche dopo una gran quantità di annusate. Grazie al cielo avrete un aiuto che porta il nome di Poochy. Liberatelo dal suo guinzaglio e comparirà molto spesso in giro per il paesaggio, abbaiando nei punti dove è nascosta un'anguria. Eh, l'anguria è sempre l'anguria...



4. Monete

Aaah, il classico bonus dei platform game. Certo, il gioco non ne è pieno, ma se volete far diventare Yoshi un cucciolo davvero felice dovrete alzare il vostro punteggio raccogliendole tutte. Alcune sono evidenti, altre (spesso a coppie) sono nascoste e dovrete annusare un po' in giro per scoprirle. Liberate bene i vostri organi olfattivi...



3. Sottogioco delle angurie

Nascosti lungo i livelli troverete sottogiochi che vi permetteranno di ingrassarvi con quasi sette angurie in una volta sola. Yoshi si gonfierà di felicità se riuscirete a mangiarle tutte, recuperando un cuore o due per ringraziarvi del vostro disturbo.

5. Miss Warp

Trovare e svegliare queste giovani signore non manderà Yoshi al settimo cielo, ma ridurrà lo stress. Ce ne sono quattro in ogni livello che fungono da punti di salvataggio. Saltate da fermi sulle loro teste e vi spediranno alla signora seguente.

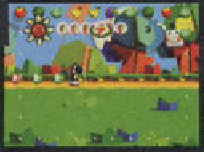
6. Colori

Combinate con successo il colore del vostro Yoshi con quello del frutto e manderete il dinosauro in estasi di felicità. Lo Yoshi rosso accumula più punti quando mangia le mele e via dicendo. Questo vale anche per gli Shy Guys: scegliete il nemico del colore uguale a quello di Yoshi e raccoglierete più punti quando lo ingoierete. Saltate semplicemente sul terreno vicino ai nemici per cambiare il loro colore. Più facile di così...



7. Pale Shy Guy

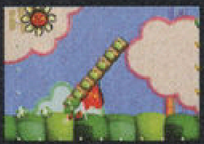
Nascosti in molti livelli ci sono questi fantasmini vestiti di bianco. No! Non fuggite via da loro! Ingoiateli o toccateli e si accoderanno dietro alla vostra fila di uova. Finite il livello con uno di loro e sarete in grado di usare i suoi poteri per salvare uno Yoshi catturato dal castello di Baby Bowser.



Tecniche base al primo livello del primo capitolo. Raggiungete una bandiera entro un certo tempo.



Con l'aiuto di una nuvola di vapore, saltate più lontano che potete.





YOSHI'S STORY	
VERSIONE RECENSITA	N 64
GIOCATORI	1
DA	NINTENDO
PREZZO	149.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
3D e 2D si sposano molto bene, mentre i rigogliosi scenari gli conferiscono una immensa personalità. 85	Amerete o detesterete i coretti di Yoshi o i frequenti grugniti in stile Nintendo. 83	Ne avrete giocati a bizzeffe prima di questo. Su Nintendo 64 è comunque alta. 83	Non molta per lo Story mode, ma l'accumulo di punti del Challenge mode la salva in qualche modo. 69	84

IL GIUDIZIO Bello, anche se Yoshi's Story non è esattamente ciò che ci aspettavamo. Troppo esigenti? Forse.

recensione

DISPONIBILE PER

PC

VERSIONE RECENSITA PlayStation

MD



L'introduzione mostra una serie di aggraziati esercizi aerobici all'aria aperta, ma con spade e veloci telecamere.

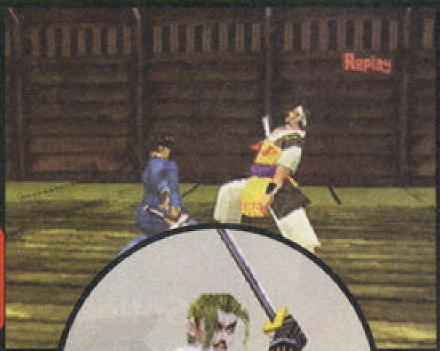


È ragionevole pensare che cadrete se vi piegate così tanto.





Il massimo che potrete fare adesso è abbracciarlo. Avete appena ucciso il poveretto!







Quella doccia di sangue non è una buona notizia per uno dei guerrieri.

Soul Blade si mette sull'altro piatto della bilancia, facendo più affidamento sugli effetti pirotecnici che sul realismo.

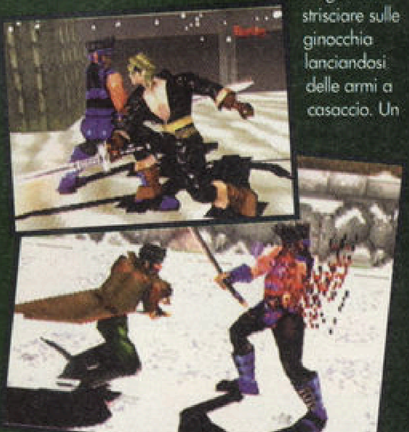
BUSHIDO

Dimenticate tutto ciò che sapete sui picchiaduro e toglietevi quei sorrisetti ironici dalla faccia: Bushido Blade è una cosa seria.

I fanatici delle palle di fuoco scuoteranno la testa. In un'era in cui tutti i giochi prediligono la combinazione di spettacolari mosse speciali, Bushido Blade riporta tutto alla cruda realtà, e alle sue logiche conseguenze. Lasciando da parte le solite barre d'energia, l'ultimo gioco Square è una simulazione di combattimento molto realistica. Come nella vita reale un colpo di spada o una pugnalata possono far terminare bruscamente un incontro, che diventa quindi una disperata e dolorosa lotta per la sopravvivenza fra i due avversari.

Anche se un colpo non sempre può essere fatale è comunque in grado di infliggere serie sofferenze a chi lo riceve. Provate a subire un fendente a una gamba e dovrete combattere stando inginocchiati e completamente indifesi. Un colpo a un braccio metterà in seria difficoltà coloro che usano le armi a due mani, e che si vedranno costretti a usare il loro spadone (o qualsiasi altra arma) con l'unico braccio buono rimastogli. Anche chi usa armi più leggere avrà degli svantaggi, visto che non potrà più usare i pugnali o lanciare gli shuriken. Non sarà difficile vedere due avversari sanguinanti strisciare sulle ginocchia lanciandosi delle armi a casaccio. Un





All'improvviso è tutto finito. Uno dei giocatori è morto prima ancora di toccare il suolo.

Posizioni!

Pigiando il pulsante in alto a sinistra metterete il vostro personaggio in posizione bassa, media, o alta. Questo determinerà il modo in cui userete la vostra arma, e il tipo di mosse e combinazioni che effettivamente potrete eseguire. Schiene belle dritte, signorine!



Alta

Tenendo l'arma sopra la testa avrete la possibilità di colpire dall'alto. Inoltre testa e petto saranno ben protetti, al contrario della parte bassa del corpo, dove potrete essere colpiti alle tibie o alle cosce. Non dimenticatevene.



Media

In questa posizione l'arma sarà direttamente di fronte a voi, dandovi la migliore difesa contro il maggior numero di armi. Avrete a disposizione una serie di attacchi veloci, l'ideale per i principianti, specialmente per quelli che usano armi leggere.



Bassa

Mmm, una guardia rischiosa. Anche se permette una serie di potenti movimenti rapidi e uppercut, è anche la difesa più debole. Infatti in questa posizione la maggior parte delle armi si trova dietro di voi, e non permette la difesa automatica.







La scuola di Games Master per i mascalzoni!

Non solo Bushido Blade vi chiede di eseguire parate e combo, ma vi impone di farlo in modo raffinato e onorevole. Ogni trasgressione del codice del guerriero, come quelle mostrate qui sotto, fermerà il vostro progresso nella modalità singola, per cui provatele contro un vostro amico...



Colpire un avversario a terra

Colpire un avversario mentre è a terra indifeso è chiaramente contro lo spirito del gioco. Probabilmente è l'istinto più difficile da sopprimere nei picchiaduro...pensate al Bushido!



Tirare la polvere

Fino a che avrete entrambe le braccia, potrete ricorrere a quest'ultimo espediente, solo da una posizione bassa o tirando un forte calcio. Brutto spettacolo, vecchi trucchetti...



Pugnalata alla schiena

Naturalmente questa non è un'azione corretta, anche se non sarete puniti nel caso in cui il vostro avversario vi stia guardando mentre lo uccidete a tradimento. Altrimenti, non è per nulla sportivo.



"Non ero pronto!"

È sempre doveroso permettere all'avversario di prepararsi prima di iniziare a combattere. Colpire prima che sia pronto è naturalmente vietato.



Scappare

Questo lo fanno solamente le ragazzine e i mammoni. Non arriverete da nessuna parte usando questa tattica!



Un'altra morte orribile. Questi abiti non danno alcuna protezione.

(Sinistra) Pugnalare il vostro nemico mentre è a terra è considerata un'azione malvagia.



Perché non ci calmiamo tutti e non ci godiamo il paesaggio? Mmm?

BLADE



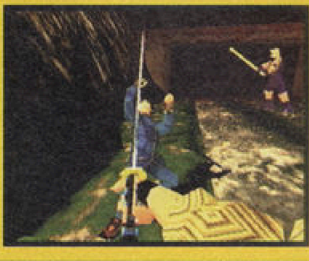
po' perverso, forse, ma soddisfacente. Lo scopo principale è chiaramente quello di riuscire a sferrare il colpo decisivo. Per riuscirci dovrete sferrare un colpo che attraversi di netto la testa, il petto, o la parte superiore delle gambe. Appena l'avrete fatto, vedrete uscire dal corpo dell'avversario uno zampillo di sangue (per il Giappone, mercato che a volte è molto sensibile, hanno dovuto mettere un simbolico spruzzo giallo). Se tutto questo vi sembra brutalmente semplice, non vi preoccupate, poiché sono diversi i metodi per cercare di allontanare l'ombra della morte. I facili attacchi iniziali, che potrete eseguire semplicemente pigiando il pulsante basso, medio, o alto, sono effettuati in base alla distanza. Ci sono poi tre posizioni base del kenjitsu (bassa, media o alta), e i vostri attacchi varieranno di conseguenza. Aggiungete la possibilità di potervi muovere dove volete (premendo in avanti riuscirete a dare una stoccata), gli attacchi speciali (come lanciare polvere dalla posizione bassa), e avrete a disposizione una vasta e complessa gamma di attacchi. Visto che solo un colpo vi separa dalla morte, c'è un sistema egualmente complesso di parate, deviazioni e schivate. Muovervi di lato vi permetterà di evitare gli attacchi dall'alto (frustrando i fan degli spadoni), mentre gli altri pulsanti sul vostro pad vi permetteranno di effettuare delle parate veloci. Come sempre la vostra abilità nel parare dipenderà dalla distanza. Se terrete la spada alzata sopra la testa difficilmente riuscirete a parare un colpo sferrato all'anca. Anche la scelta dell'arma è molto importante: non riuscirete a deviare facilmente un colpo di martello con una spada leggera. La complessità

Matti nella testa!

Di solito i picchiaduro si limitano a divertire senza dare altre emozioni. Anche in questo Bushido Blade si differenzia dagli altri. Non solo è molto più preoccupante guardare da vicino la punta di una spada, ma la Square vi dà anche la possibilità di giocare in link, per guardare un vostro amico negli occhi mentre lo fate a pezzi.



La piccola icona in alto a destra mostra la vostra attuale posizione e ogni vostro movimento, così potete farvi un'idea di ciò che sta accadendo.



E' molto più facile che siate voi a finire con la testa fracassata che non un personaggio del computer. Questa modalità permette di giocare in link con un'altra persona.



Le spade siamo noi!

Come per la maggior parte dei giochi di combattimento, dopo un po' di tempo vi ritroverete a preferire una o due armi. Poi scoprirete di esservi affezionati a un paio di guerrieri. Ognuna delle armi che potrete usare nel gioco ha le sue caratteristiche, che variano a seconda del peso e della taglia. Ancora meglio, alcuni personaggi preferiscono certe armi, che consentono loro di effettuare una serie di mosse devastanti. Fate la vostra scelta...





Katana
Lunghezza: 92 cm
Peso: 1,5 kg
Probabilmente è la migliore arma con cui cominciare. Essendo la Katana il miglior compromesso, si rivela utile in ogni posizione, specialmente quella alta, in cui potrete sferrare micidiali attacchi verso il basso, e quella bassa, che vi permetterà di colpire molto lontano.



Spadino
Lunghezza: 75 cm
Peso: 0,9 kg
Una spada molto leggera e corta che rivela la sua utilità solo nella posizione bassa, da dove dovrete sferrare molti attacchi veloci, provando anche a muovervi di lato e colpire. Quest'arma si rivela utile quando un guerriero è sulla difensiva.

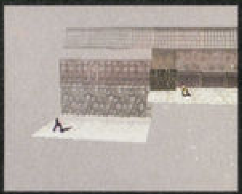


Naginata
Lunghezza: 181cm
Peso: 1,9 kg
Questa è semplicemente una versione più grossa della Katana, con tutti i vantaggi e gli svantaggi che ne conseguono: una lunga portata e attacchi molto lenti. Mantenete le distanze dal vostro nemico. Come il martello, questa è un'arma molto difficile da bloccare.





(In alto) Attenzione! Troppo tardi: siete entrambi sconfitti.



(Destra) Vedete quanta libertà vi dà il gioco?

non termina certo qui. La corretta distanza vi permetterà infatti di riuscire a parare alcuni colpi automaticamente, ma questo farà barcollare comunque leggermente il vostro guerriero, lasciandolo vulnerabile a ulteriori attacchi. Viceversa, alcune parate ben effettuate lasceranno l'attaccante scoperto, permettendo al giocatore già sull'offensiva di sferrare il colpo decisivo. C'è però ancora di più. Due armi dello stesso peso o due attacchi identici faranno barcollare entrambi i giocatori oppure si bloccheranno, facendo iniziare una lotta per la supremazia. Avrete ormai capito che il rifiuto di Bushido Blade verso i combattimenti di fantasia non ha certo portato a una semplificazione del sistema stesso di combattimento. Al contrario, la sua impostazione solenne ha costretto Square a introdurre delle vere innovazioni, e il risultato finale è un sistema flessibile ma a volte frustrante. Due guerrieri molto abili possono eseguire una serie di colpi lunga e complessa, alternando parate, schivate e stoccate. Ognuno di questi maestri del Bushido combatterà come prevede il gioco, cercando di mettere a segno tre contromosse per aprire la guardia dell'avversario e infliggergli il colpo mortale. Fate giocare invece due novellini e avrete un risultato completamente diverso. Vedrete molti scuotere la testa e alzare gli occhi al cielo scoraggiati prima di ottenere un combattimento soddisfacente, e questo è l'aspetto che potrebbe penalizzare l'eccessivo realismo di Bushido Blade. Con la sua complessità non riesce a essere lontanamente divertente e immediato quanto il meno realistico ma altrettanto complicato Street Fighter, con le sue mosse speciali, o Tekken, con le sue combo. Non commettete errori: questo è un gioco solo per i fan più sfegatati. Nonostante tutto apprezziamo la sua originalità, e in particolare la sua libertà di movimento: Square ha trasportato quest'aspetto di Tobal No.1 direttamente nei combattimenti uno contro uno di Bushido Blade. Se la possibilità di morire da un momento all'altro vi fa troppa paura, gli spazi aperti del gioco e il suo sistema di controllo vi permetteranno di voltare le spalle e darvela a gambe levate. Potrete anche trovare zone sopraelevate dalle quali colpire le braccia del vostro nemico mentre cercherà di salire al vostro livello. È soprattutto questo che fa di Bushido Blade un gioco rarissimo, un picchiaduro più divertente da giocare da soli, dopo un lungo periodo di pratica. Certamente è emozionante esplorare un'arena e sconfiggere un vostro amico con un colpo fortunato, ma il gioco è fatto soprattutto per il quest-mode, la modalità "avventura" che cerca anche di insegnarvi alcuni valori morali. Sarete alla ricerca di vendetta, in una trama che si farà sempre più melodrammatica, e dovrete aderire al codice etico dell'antico

Bushido Blade 2...

A malapena il primo è arrivato nei negozi, e già sembra che Square abbia quasi terminato il suo seguito. E questo sembra essere ancora più complicato! Ci saranno cinque posizioni, inclusa la più onorevole: la iai (senza dubbio si pronunci aaieee!). Questo folle rituale impone al guerriero di non impugnare la spada fino al momento dell'attacco: quando viene estratta, uccide l'avversario e ritorna nel fodero in un unico e fluido movimento. Un lampo, ma potenzialmente letale e da usare solo se si è sicurissimi del fatto proprio. Square ha già preparato dei nuovi personaggi, fra cui Gengore Narazu, lo stereotipo del vecchio saggio. Kahn Narazu, suo genero (un momento: allora perché hanno lo stesso cognome?) e per ultima, ma non meno importante, Jo Kotumura.



Questa è l'amabile Jo Kutumura, la nuova star del seguito di Bushido Blade: Bushido Blade 2. Per informazione, è la figlia di un pescatore.



Pensiamo che questo sia Kahn Nazura, genero di un altro nuovo personaggio, Gengore Nazura. Ha un problema, e sembra che ci sia una sola soluzione: il duello con le spade.



Mmm, non siamo proprio sicuri di chi sia questo tipo. Non sembra abbastanza vecchio per essere Gengore, il vecchio saggio. Non possiamo neanche dire se sia malvagio o no.



Come potete vedere la grafica è un po' migliorata, soprattutto per quanto riguarda gli effetti di luce. Guardate che bei pantaloni viola.



Se pensate che Bushido Blade sia un po' complicato, allora resterete sorpresi dal seguito. Due nuove posizioni fra cui scegliere sono solo l'inizio.



Nessuno dei personaggi userà l'onorevole posizione iai. Questo approccio suicida vuole che teniate la spada nel fodero fino al momento di colpire con un unico fluido movimento.



Spada Lunga
Lunghezza: 79 cm
Peso: 1,4 kg
Una veloce arma a una mano, della quale dovrete sfruttare la velocità. È particolarmente letale se la mettete nelle mani di Hoturabi, e unite la sua velocità con i vostri attacchi. È l'arma ideale per i combattimenti ravvicinati.



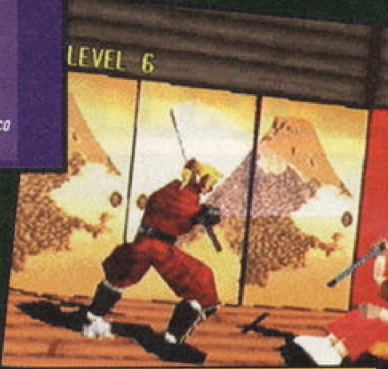
Sciabola
Lunghezza: 72 cm
Peso: 1,2 kg
Un'altra arma veloce che mostra la sua forza nel combattimento ravvicinato. Chiaramente il problema è riuscire ad avvicinarsi. Le veloci combo iniziali dovrebbero permettervi di finire il combattimento velocemente, se saprete essere pazienti e aspettare il momento giusto.



Spadone
Lunghezza: 85 cm
Peso: 4,1 kg
Un'arma pesante e lenta per coloro che non apprezzano le tattiche di combattimento di Bushido Blade. Piazzate un buon colpo e nessuno riuscirà a bloccarlo. Il problema è che il suo peso farà venire un piccolo attacco di cuore a chi proverà ad alzarla.



La modalità di sopravvivenza, dove il gioco continua a mandarvi contro dei Ninja e ogni tanto alcuni boss.



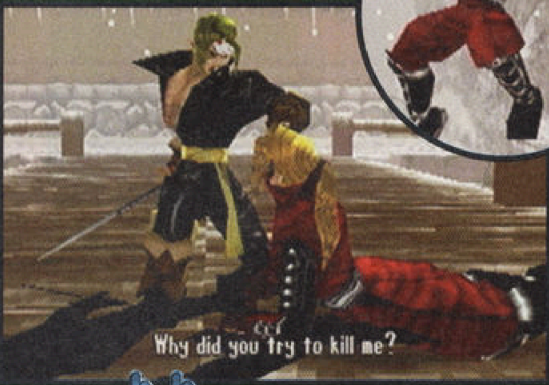
Bushido, in altre parole il buon vecchio onore orientale. Anche il minimo peccato veniale sarà per voi un disonore: provate a uscire dalla retta via (mentre fate a pezzi i vostri avversari), e verrete penalizzati. Per riuscire a vedere il secondo filmato conclusivo dovrete riuscire a sconfiggere tutti i vostri nemici e completare la missione senza mai disonorarvi. Tutto molto lodevole, come al solito, ma in qualche modo pesante. Potrebbe sembrare un po' macabro, ma cosa c'è di più divertente per un fan dei picchiaduro che finire un avversario pericoloso una volta che è steso al suolo? Questa specie di morale e i round incredibilmente veloci sono i punti deboli di Bushido Blade. È vero che spinge i confini dei picchiaduro un po' più in là. D'accordo che è un gioco storico realizzato stupendamente ed è pieno di bellissimi effetti grafici (come le bende che vi fasciano quando siete feriti) che si uniscono allo splendido motore tridimensionale, ma nonostante tutto, molti di voi si sentiranno disorientati. Concludendo, Bushido Blade è caldamente consigliato per quei fan dei picchiaduro che hanno già giocato a tutto e hanno bisogno di qualcosa di nuovo. Per tutti gli altri, quelli che preferiscono imparare a giocare in pochi giorni piuttosto che in settimane, il gioco è troppo complicato, strano, e soprattutto frustrante. Tutto sta nello scoprire se siete dei fan sfegatati dei picchiaduro o dei semplici appassionati. Voi cosa siete?

Shinto vi benedica...

Tutto l'aspetto onorevole del gioco prende ispirazione dal codice rituale dei Samurai. Il Bushido è il codice di come condurre la propria vita, e i Samurai erano anche conosciuti come Bushi. Il codice prende alcuni elementi dallo Shinto (la religione nazionale Giapponese, che vede una complessa combinazione di lealtà e onore) e dal Buddismo. Aggiungete alcuni elementi di fanatismo tipici dell'oriente e vi ritroverete con gli impavidi e temibili guerrieri marziali che trovate nel gioco. Adesso lo sapete.

Un gioco basato sui vecchi concetti dell'etica religiosa. Questo dovrebbe far stare zitti i moralisti, almeno fino a quando non vedranno tutte le uccisioni.





"Perché hai provato a uccidermi?".



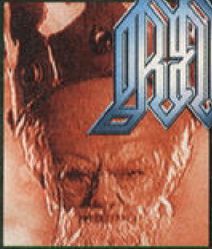
Molte emozioni vi sommergeranno. Prendete un bel respiro...



Una chiacchierata prima che le spade inizino a cantare. Noi sappiamo chi dobbiamo ascoltare.



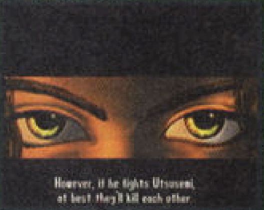
Questo miserabile spara con una pistola. O almeno lo faceva, visto che adesso è morto.



MEGATRUCCO

BOSS FINALI

Boss nascosti e finale - Per combattere contro il boss segreto di ogni personaggio completate lo Story mode senza mai essere colpiti. Non potrete mai continuare o disonorarvi.
Combattete come Katze – Sconfiggete tutti i 100 avversari senza mai essere uccisi.



"Guardami negli occhi, belli vero?". La trama sembra abbastanza carina e interessante.

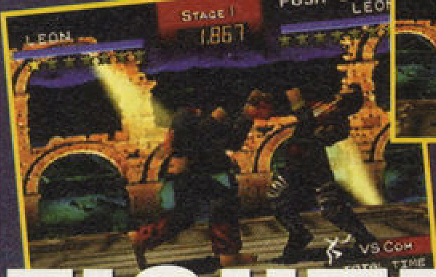




BUSHIDO BLADE	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 2
DA	Squaresoft
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Incredibile libertà in 3D e un sacco di begli effetti, il tutto senza essere qualcosa di veramente eccezionale. 87	Molto d'atmosfera, con dialoghi giapponesi e sottotitoli ed effetti sonori. 89	Nuova, diversa, radicale e... frustrante e impossibile. È difficile dire come sia. 85	Molto limitata giocando in due, ma migliorata dalla profondità del gioco in singolo. 80	84

IL GIUDIZIO Bushido Blade è un lodevole tentativo di fare qualcosa di completamente diverso coi picchiaduro.



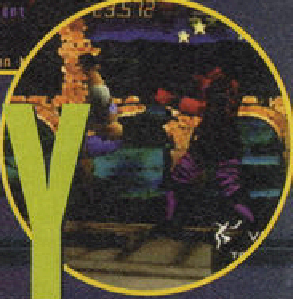


Se siete dotati di gambe lunghe godrete del vantaggio attaccare mantenendovi a distanza.





Siete bloccati? Selezionate start e date un'occhiata alla lista delle mosse.



FIGHTERS DESTINY

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Mace, War Gods, MK Trilogy e MK Mythologies sono picchiaduro per Nintendo 64 di scarso valore. Questo è forse il primo veramente interessante.

Possibile? Ma come può essere? Sicuramente ci stiamo sbagliando, un bel picchiaduro per N64?



Se qualcuno pensa che i personaggi dei picchiaduro debbano essere normali forse è ora che si ricreda.

La PlayStation si è fatta vanto per un sacco di tempo dei suoi giochi della serie Tekken. Il Saturn ha sempre esaltato le sue conversioni quasi perfette degli arcade di Virtua Fighter. E il Nintendo 64? Purtroppo fino a oggi aveva dovuto contare su poco esaltanti picchiaduro 3D come Mace e War Gods o la trilogia in 2D di Mortal Kombat.

Tutto questo è destinato a cambiare, perché non solo è arrivato un bel picchiaduro, ma è anche differente dagli altri in commercio grazie a delle caratteristiche molto peculiari. Tanto per iniziare dimenticatevi di dover fare tre incontri. Fighters Destiny affronta la sfida in modo differente: assegna punti in base allo stile del combattimento e se iniziate a utilizzare i trucchi da mollusco come spingere fuori dal ring l'avversario o attendere il time out, il gioco vi dà solo un punto. Per ottenere di più provate qualcosa di più impressionante come l'utilizzo di contromosse e attacchi molto duri. La vittoria è di chi fa il miglior punteggio.



Probabilmente questa favolosa tecnica, molto apprezzata dal pubblico, concluderà l'incontro.

Detto questo sarà vostro compito imparare alla perfezione le mosse del personaggio. Mettendo il gioco in pausa avrete sempre a vostra disposizione una pratica lista delle mosse da consultare. Non potete contare sul bastonare a ripetizione il vostro avversario o sull'attendere vicino a lui che sbagli un tecnica, perché se l'avversario eseguirà una mossa che il giudice apprezzerà molto, l'incontro finirà all'istante. Inoltre, anche quando sembra che l'avversario stia per cadere fuori dall'arena, proteste venire scaricati sul pavimento e perdere l'incontro in meno di un secondo.

Il gioco, sotto l'aspetto grafico, si presenta abbastanza bene, grazie ai molti personaggi bizzarri e al grande numero di mosse stravaganti. Forse gli manca il glamour e l'ostentazione di giochi come Tekken 3 e Virtua Fighter, ma andando oltre l'aspetto esteriore pensiamo che Fighters Destiny possa ben competere con questi. Non aspettatevi la gratificazione istantanea che garantiscono gli altri giochi perché Fighters Destiny, per rendere al meglio, richiede uno sforzo maggiore. Qualcuno sarà scocciato dallo stile del gioco ma provi a insistere e sarà ricompensato con momenti memorabili. Qui trionfa la tecnica pura sulla forza bruta: per intendersi, Bruce Lee vince contro mister T.

Applicandovi con perseveranza troverete Fighters Destiny un picchiaduro molto coinvolgente. Quello che gli manca nell'aspetto (che non è poi molto per essere onesti) viene ampiamente compensato dallo stile. Con più segreti di James Bond e un sacco di opzioni di gioco, è destinato a rimanere in cima alla classifica dei picchiaduro per Nintendo 64 per un bel po', visto che non si scorge nulla all'orizzonte che possa scalzarlo.

Attenti alla mucca pazza!

Così pensavate che alcune delle creature contro le quali combattevate in giochi come War Gods e Killer Instinct fossero bizzarre? Bene, scommettiamo che, a meno che non abbiate avuto un battibecco con un bovino, non avete mai dovuto combattere contro una mucca per salvarvi la pelle? È ora giunto il momento di colmare questa lacuna.



Scommettiamo la nostra miserabile paga che è questo simpatico bovino che dobbiamo affrontare. È muuu-sica per le nostre orecchie.



Se questa mucca avesse delle corna appuntite le sue testate sarebbero molto più dolorose.



Deve fare molto freddo, sembra di essere in un congelatore. È ora di allenarsi per il rodeo!



Attenti a non rimetterci la pelle, questa mucca sembra proprio non conoscere il significato della parola "ritirata".

La qualità prevale sulla quantità, sempre!

Potete colpire il vostro avversario tutte le volte che volete, ma finché non inizierete a pensare alle mosse e alle combinazioni non vincerete molti incontri. Non si tratta di quante volte colpite con pugni e calci, piuttosto è questione di impressionare i giudici di gara.



All'inizio del combattimento vi verrà detto come segnare dei punti.



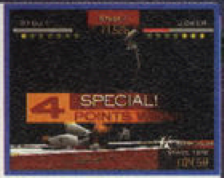
È un colpo semplice ma utile per conquistare due punti vitali.



Il modo più facile di accumulare punti: ecco perché non ne prendete tanti.



Potreste cercare di vincere ai punti, ma ci vuole molto tempo...



Mettete a segno la super mossa del vostro personaggio!

FIGHTERS DESTINY	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	1 o 2
DA	OCEAN
PREZZO	130.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Personaggi poligonali fluidi e delle grandiose animazioni. Niente male anche gli altri effetti. 83	Non è mai il punto di forza dei picchiaduro. Più che adeguati gli effetti spaccaossa. 78	Dovete sforzarvi di imparare le mosse da utilizzare nel momento giusto: non basta schiacciare i tasti a caso. 85	Parecchie modalità di gioco diverse, e c'è sempre qualche segreto da scoprire. 83	84

IL GIUDIZIO Il migliore picchiaduro per Nintendo 64. Grande miscela di strategia e velocità.

LA GUIDA

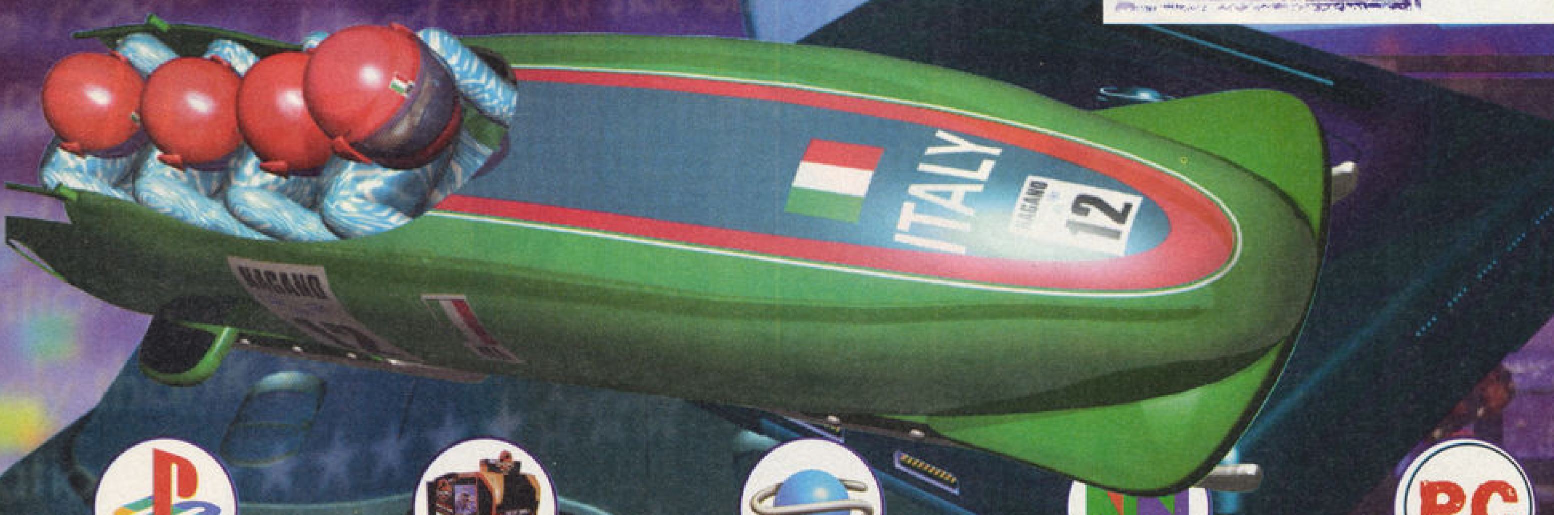
LA MIGLIORE, PIÙ GRANDE E COMPLETA GUIDA AI VIDEOGIOCHI!

presenta...

SPECIALE GIOCHI INVERNALI

Le Olimpiadi Invernali vi hanno tenuti svegli fino alle cinque del mattino? Non vi immaginate neanche cosa sapranno fare le vostre console...

Sommario



PlayStation

PC



Evviva le Olimpiadi Invernali! Come dite? Sono finite da un pezzo? Certo, ma sulle vostre console possono proseguire per tutto l'anno. Come? Seguite il nostro speciale e lo scoprirete!

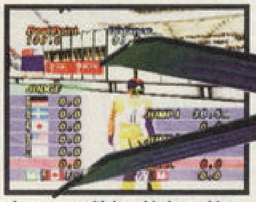


Multigiochiamo!

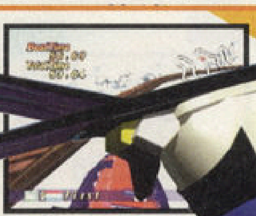
Come vi aspettereste, vista la diretta parentela tra Nagano Winter Olympics e International Track & Field, anche qui c'è una modalità multigiocatore. Ma dal momento che molti tra questi eventi sono da giocare singolarmente, questa modalità finisce in un giocare a turni piuttosto che gareggiare testa a testa sullo schermo. Questo purtroppo depaupera molto il gioco e, nel caso del Curling, il vostro cervello tenterà di uscirvi dalle orecchie pur di fuggire dalla noia...



Nel vero sci non si corre l'uno contro l'altro simultaneamente, no? E quindi perché dovrebbero farlo nel gioco? Ma perché sarebbe molto meglio!



Le corse multiple sui bob sarebbero estremamente divertenti, non credete?





NAGANO WINTER OLYMPICS

Tirate fuori i cappelli di lana e andate a congelarvi! È ancora tempo di Olimpiadi Invernali!

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Nagano è in Giappone... Il cielo sa quante volte siamo andati a letto alle due di notte dopo l'ennesimo rinvio delle gare.







La neve non è molto interessante da guardare, eh?

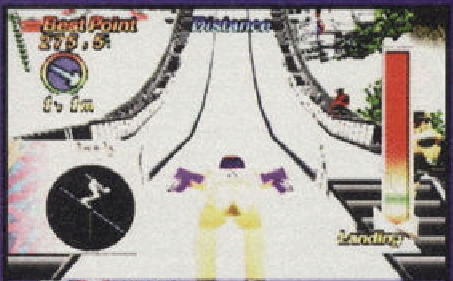


Ehi, tu, in tuta aderente! Bel casco e occhiali!

Signore e signori, un momento di attenzione per il trentamilionesimo Winter Olympics! Quattro anni sono passati, come sempre, e l'appuntamento con gli sport in sciarpa e guanti è presto passato. Così, anche se Nagano è ora un (triste) ricordo, le vostre console vi permetteranno di rivivere i momenti (poco) d'oro dei giochi invernali.

Le Olimpiadi invernali sono sempre state le parenti povere delle vere Olimpiadi. Dove le vere Olimpiadi hanno la corsa e il salto, quelle invernali hanno lo sci e il bob. Dove le vere Olimpiadi hanno il nuoto e i lanci, la controparte invernale ha il pattinaggio e il salto con gli sci. In poche parole, insomma, le Olimpiadi invernali sono un po' tristi. In pratica sono delle Olimpiadi normali senza tutte quelle belle gare o manifestazioni che il clima troppo rigido per indossare pantaloncini e magliette impedisce di allestire... Comunque sia, Konami ha fatto un bel po' di soldi sfruttando le vere Olimpiadi grazie al suo Hyper Olympics e grazie al grande successo di International Track & Field nel '96 su PlayStation, quindi perché non ritentare anche con Winter Olympics? Ve lo diciamo noi perché no: perché semplicemente non ci ritroveremmo un bel gioco! Ma a ogni modo, l'hanno fatto lo stesso. Tanto per cominciare, a non tutti interessano le discipline. Sicuramente anche le Olimpiadi hanno i loro sport non proprio avvincenti (chi potrà mai scordare quella specie di parodia sportiva che è il nuoto sincronizzato?), ma le Olimpiadi invernali esagerano. Forse è l'ambiente inospitale che circonda l'avvenimento, oppure quei costumi orribili fatti di lycra. O forse è perché gli sport invernali non sono competitivi o interessanti, o comunque "reali" come quelli estivi. Konami ha così sfornato due giochi, uno per PlayStation e uno per Nintendo 64, entrambi con lo stesso nome e gli stessi difetti.

Cominciamo con l'esaminare tutti gli eventi ghiacciati che ci vengono presentati. Prima di tutto c'è il Downhill Skiing, la discesa libera. Viene quindi lo slalom gigante, che è come la discesa libera ma si corre tra i pali ed è più lento. Dopodichè abbiamo i salti con gli sci da 90 e 120 metri (che praticamente sono la stessa cosa) seguiti dal freestyle (che spiegheremo in seguito) e dal rocambolesco snowboard in



Il salto con gli sci: potenzialmente molto eccitante ma decisamente troppo scarso.

Gli eventi!

Discesa libera



Di cosa si tratta?
Correte soli soletti lungo una collina con due assi di legno attaccate ai vostri piedi.

Cosa bisogna fare?
Virate a destra o a sinistra e premete occasionalmente A per fare curve un po' più strette.

Com'è da giocare?
Non c'è male. Più o meno è un gioco di corse molto semplice, ma senza qualcuno con cui gareggiare è un po' solitario e noioso.

Flop 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Top

Slalom gigante



Di cosa si tratta?
Come la discesa libera solo che dovete attraversare delle porte blu e rosse mentre scendete dalla collina.

Cosa bisogna fare?
Esattamente come prima. Virate e premete qualche volta "A".

Com'è da giocare?
Un po' più divertente perché dovrete attraversate qualche porta molto complicata. Ma presto vi ritroverete nel regno di noialandia.

Flop 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Top

Salto con gli sci: 90 m



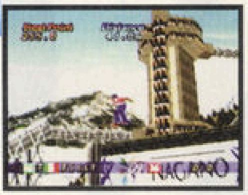
Di cosa si tratta?
Scivolate lungo una rampa e saltate per aria con solo un paio di sci per proteggervi da una morte certa.

Cosa bisogna fare?
Muovete lo stick analogico lentamente verso l'alto per tenere eretto il vostro atleta, quindi premete "A" al momento opportuno per atterrare.

Com'è da giocare?
Impossibile. La PlayStation è troppo forte.

Flop 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Top

Salto con gli sci: 120 m



Di cosa si tratta?
Esattamente come prima, solo che la rampa è un po' più lunga e la morte è un po' più probabile.

Cosa bisogna fare?
Esattamente la stessa cosa. Solo che stavolta dovrete farlo da un'altezza maggiore: terribile per chi soffre di vertigini.

Com'è da giocare?
Ancora una volta, esattamente come sopra.

Flop 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Top

Freestyle



Di cosa si tratta?
Scivolate lungo un pendio, quindi su una piccola rampa e poi realizzate un sacco di acrobazie, piroette e salti mortali prima di atterrare. In piedi.

Cosa bisogna fare?
Scegliete l'atleta che volete, quindi premete ripetutamente il tasto "A" per far crescere la barra. Più è lunga e più sarà alto il vostro punteggio. Premete "B" prima di atterrare, anche se questo non cambierà nulla.

Com'è da giocare?
Non serve a niente. Perché darvi tanto disturbo con la parte sugli sci o con il joypad?

Flop 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Top

Snowboard Halfpipe



Di cosa si tratta?
Scivolate lungo una rampa su di un'asse e realizzate delle prese e delle acrobazie a mezz'aria.

Cosa bisogna fare?
Scegliete quale acrobazia volete compiere, quindi realizzate la combinazione di tasti che appare sullo schermo non appena lo sciatore si avvicina alla rampa.

Com'è da giocare?
È un po' strano. Il pad analogico non è stato pensato per rapidi movimenti in tutte le direzioni.

Flop 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Top

Slalom gigante su snowboard



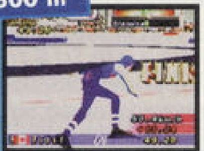
Di cosa si tratta?
Scivolate ancora una volta lungo una collina innevata, questa volta con una sola asse di legno legata ai vostri piedi.

Cosa bisogna fare?
Girate a destra e a sinistra attraverso le porte, premendo occasionalmente "A" per fare curve più strette.

Com'è da giocare?
Come le sezioni sugli sci: ok per un po'.

Flop 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Top

Pattinaggio di velocità 500 m



Di cosa si tratta?
Pattinate in tondo contro un avversario senza utilizzare tutta la vostra energia troppo presto.

Cosa bisogna fare?
Premete i tasti laterali a destra e a sinistra ritmicamente seguendo l'indicatore, rallentando per conservare l'energia.

Com'è da giocare?
Non è niente male. Se esaurite tutta la vostra energia troppo presto non ce la farete, quindi è un buon mix di tempismo e strategia. Carino.

Flop 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Top

Pattinaggio di velocità 1500 m



Di cosa si tratta?
Pattinate in tondo contro un avversario senza utilizzare tutta la vostra energia troppo presto, e vincete.

Cosa bisogna fare?
Esattamente come prima. Solo che non una, non due, ma tre volte più a lungo di quanto non lo facevate prima.

Com'è da giocare?
Come prima, solo che a causa della sua lunghezza diventa noioso.

Flop 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Top

Bob



Di cosa si tratta?
Correte su di una slitta con quattro tizi lungo uno scivolo ghiacciato. Il più veloce vince.

Cosa bisogna fare?
Premete "A" per aumentare la vostra potenza, quindi premete "B" quattro volte per fare entrare ogni uomo nella slitta e virate.

Com'è da giocare?
Non ci siamo proprio. Gli atleti entrano nella slitta anche se voi non dite loro di farlo (tranne l'ultimo) e virare non fa alcuna differenza.

Flop 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Top

Slittino



Di cosa si tratta?
Come il bob ma su una slitta grande appena per portare un tizio vestito di lycra.

Cosa bisogna fare?
Come prima, solo che non dovrete premere "B" per far salire l'atleta.

Com'è da giocare?
Provate a scendere dalle vostre scale su un vassoio vestiti con un paio di collant e vedrete!

Flop 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Top

Curling



Di cosa si tratta?
Come il gioco delle bocce, ma con delle grandi bocce rotonde sul ghiaccio. Quello con più bocce vicino al bersaglio vince.

Cosa bisogna fare?
Mirate a destra o a sinistra con un puntatore decisamente impreciso. Calcolate la potenza desiderata e quindi premete "A" per lanciare la vostra boccia. Premete "B" per lisciare il ghiaccio.

Com'è da giocare?
Sciocco, ma divertente, anche se il sistema di controllo è impreciso.

Flop 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Top

halfpipe. Tutto impettito quindi giunge lo slaom gigante su snowboard (esattamente la stessa cosa dello slalom gigante tranne per il fatto che si gareggia su uno snowboard) seguito dalle due gare di pattinaggio di velocità da 500 e 1500 metri. Abbiamo quindi le due gare di corsa, il bob e lo slittino, e finalmente c'è lo scatenato e folle Curling (un'inutile variazione delle bocce su ghiaccio). I fanatici dei giochi invernali saranno probabilmente un po' alterati dal nostro commento, ma il fatto è che questi eventi non vi prenderanno nemmeno un po', che vi piacciano o meno sci, pattinaggio sul ghiaccio e affini. Siccome Konami ha però ottenuto un grande successo con International Track & Field, con quella serie di magnifici giochi di corsa e salto, si è sentita in dovere di realizzare Nagano Winter Olympics. Purtroppo il risultato non è all'altezza dell'importanza dei Giochi. La licenza di Nagano ovviamente era un'esca troppo allettante per lasciarsela scappare, e Konami l'ha utilizzata riproducendo fedelmente tutti e dodici gli eventi in una veste molto gradevole (sebbene un po' troppo "bianca" e ripetitiva). La presentazione e le opzioni sono esattamente come ve le aspettereste, e persino la colonna sonora techno-metal giapponese non è troppo irritante. Gli sciatori, i piloti di bob e i curler sono tutti riprodotti interamente in motion capture e, per cinque minuti, sembra che Nagano sia in grado di segnare una sorprendente vittoria nel suo campo. Dopodiché va tutto per il verso sbagliato. Ricordate come si trasponeva bene lo sprint dei 100 metri in un videogioco? Fantastico: più veloce si premevano i pulsanti e più veloce correva l'atleta! Aggiungeteci poi la pressione di un altro tasto ed ecco come per magia il salto a ostacoli! O il salto in lungo, o il lancio del giavellotto, o il salto in alto, o il lancio del peso! Quindi, per riassumere il tutto, ecco un nuovo genere di gioco: il picchiatasti. Che poi è quello che ci aspettavamo da Nagano: che prendesse un gruppo di sport invernali e li fondesse in un frenetico gioco "picchiatasti". Certo, non sarebbe stato il massimo





Lo snowboard è oggi così di moda che in Nagano sono state inserite addirittura due discipline basate su questa terrificante tavoletta.



L'Olimpiade!

Giocate in Olympic Mode e potrete competere in ognuno degli eventi giocando con qualsiasi nazione vogliate per tentare di vincere una medaglia.



No! Ho calpestato un armadillo delle nevi! Ma è già la terza volta... oggi.



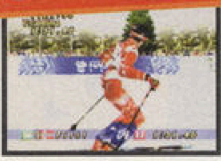
Andate avanti così e scordatevi di vincere una medaglia.



Dà un po' fastidio il fatto che le squadre controllate dalla PlayStation siano sempre di campioni.

Campionato!

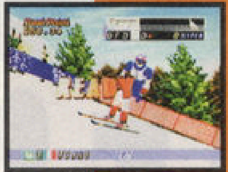
In alternativa, giocate in Championship Mode e potrete competere in sette eventi (slalom gigante, pattinaggio di velocità 500m, snowboard halfpipe, salto con gli sci, ecc.) ammassando punti mentre il gioco tiene il conto del totale.



Ovviamente ci deve essere un evento basato sugli sci nel Championship Mode.



Il salto con gli sci sa essere molto ridicolo a volte.



Spesso il freestyle è un evento imperscrutabile.



Ma chi sarebbe questo Bob? E lo sa che hanno chiamato una slitta come lui?



Pattina sodo, ragazzo vestito di gomma!



Bei pantaloni!





dell'originalità, ma almeno sarebbe stato divertente. Invece ci troviamo di fronte a delle esigenze di gioco molto peculiari.

Le corse con gli sci e lo snowboard sono come giochi di guida: vi muovete a destra o a sinistra attraverso le porte tentando di farlo nel minor tempo possibile. Il salto con gli sci ha bisogno dello stick analogico per evitare che il vostro atleta atterrando si spacchi la testa. Lo snowboard ha bisogno della pressione di una complessa serie di tasti (come un PaRappa meno divertente) per realizzare l'acrobazia richiesta.

> **"Il sistema di controllo è impreciso e l'azione su schermo non dipende dai tasti che state premendo"**

Il Curling è sostanzialmente un tiro al bersaglio dove l'immissione della direzione e della velocità del colpo è troppo facile ma i risultati dei tiri sono un po' troppo casuali.

Sono quindi rimasti solo il freestyle, il pattinaggio di velocità, il bob e lo slittino che potrebbero implementare il sistema di pressione dei tasti. Purtroppo, gli ultimi due utilizzano questo elemento solo per aumentare la velocità durante la rincorsa prima della linea di partenza, e poi si trasformano nel solito gioco di virata a destra o a sinistra. Il freestyle è un folle evento, dal momento che lo sciatore sullo schermo realizza perfettamente l'acrobazia selezionata senza il minimo bisogno di qualsiasi input dal giocatore. Il pattinaggio di velocità è un gran passo avanti con un paio di pulsanti da premere, un avversario contro cui correre e persino una variante, quella dei 1500 metri, per chi vuole prolungare di tre volte la gara dei 500 metri. Questo è l'unico momento in cui il gioco si rivela realmente buono: le corse su sci e snowboard sono infatti abbastanza belle (la grafica 3D si muove fluidamente quanto basta) ma sono fondamentalmente molto semplici e leggermente noiose con nessuno sulla pista contro cui gareggiare. Il sistema di controllo è impreciso e l'azione su schermo non dipende dai tasti che state premendo. Abbiamo pensato che forse eravamo diventati i soliti vecchi brontoloni ai quali non piace questo genere di giochi. Così abbiamo ripreso la nostra copia di International Track & Field per PlayStation e ci abbiamo giocato giusto per fare la controprova. Chi potrà mai dimenticare lo sprint dei 100 metri in quattro giocatori? E il nuoto? Il tempismo complicato e la plurima pressione di tasti del salto in alto? Ci siamo goduti ogni minuto di gioco. Invece di Winter Olympics, perché Konami non converte International Track & Field per Nintendo 64? Sarebbe molto meglio!

Nonostante il perfetto tempismo, la succosa licenza e grafica e sonoro perfettamente puliti, Winter Olympics ci ha lasciati gelidi.

Ci vediamo nell'estate del 2000.



Vai! E non ti rompere l'osso del collo!

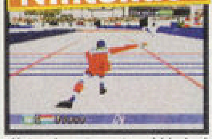


Ah, questo sarebbe "Nagano".

N64 & PlayStation!

Entrambe le console hanno la loro versione di Nagano Winter Olympics, ma in cosa differiscono le due versioni l'una dall'altra?

Nintendo



Sony



Naturalmente, entrambi i giochi hanno gli stessi eventi ma ostentano un look differente.

La versione PlayStation sembra più nitida e bella, con un sistema pulito e facile da capire. Non come la versione per Nintendo 64 che, nonostante si muova più fluidamente, soffre di una visuale leggermente confusa.

NAGANO WINTER OLYMPICS	
VERSIONE RECENSITA	N 64
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	KONAMI
PREZZO	109.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Molto carina, proprio come dovrebbe essere su questa console. Vanta un motion capture molto fluido. 81	Parlato abbastanza carino, sebbene rovinato da una terribile musica techno giapponese di sottofondo. 72	Noiosa il primo minuto, in seguito piuttosto snervante e infine poco ricettivo ai comandi. 35	Molto da fare e ci vorranno anni prima di padroneggiare le modalità e un giocatore. Se lo si vorrà fare. 59	47

IL GIUDIZIO Questo gioco manca totalmente di varietà, inoltre il sistema di controllo è decisamente povero.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese



La telecamera inquadra l'inizio di ogni corsa.



"Molto intelligente, giovanotto, ma hai mai pensato ai rischi che corri?".

L'introduzione in stile MTV del gioco è un raro esempio di un full motion video per PlayStation che riesce a essere grandioso.





Il Ghost Mode in azione. Correrete contro voi stessi. Non credereste mai com'è emozionante questa modalità quando vi avvicinate ai vostri tempi migliori.

COOL BOARDERS KILLI SESS

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

PlayStation

Stendete il vostro testamento, telefonate a vostra madre, prendete la vostra tavola e andate. Davvero vi sentirete fichi ingessati dalla testa ai piedi?

Eh? Killing Session? Fare lo snowboard può essere complicato talvolta, come Cool Boaders 2 ci dimostra ampiamente, ma addirittura fatale? Non molto spesso, almeno si spera. Per la verità, la cosa più rischiosa del Cool Boarders originale era il pericolo di tirare troppo in avanti la testa mentre si eseguivano tutte quelle acrobazie e procurarsi un bel bernoccolo sul capoccione.

Un po' sorprendentemente, Cool Boarders 2 è un gran gioco. Chiamateci cinici, ma qui alla redazione di Games Master abbiamo pensato che il successo commerciale del titolo precedente in America avrebbe portato a un sequel non all'altezza. Fortunatamente, gli sviluppatori della UEP Systems hanno sfruttato ogni opportunità per migliorare le basi del gioco, e per riempire ogni angolino e ogni recesso di miglioramenti e di giocabilità extra.

L'unico pelo nell'uovo è il look generale del gioco. Essendo lo snowboard una delle attività più di moda di questi ultimi tempi, ha bisogno naturalmente di un gioco veramente bello. Purtroppo, mentre l'interfaccia e il resto della presentazione sono molto ben fatti (in particolare la musica: grandiosa) la grafica nel gioco lasciano un po' a desiderare. Non è brutta, è solo che non raggiunge i meravigliosi standard di capolavori come i vari WipEout, Tekken e V-Rally. Cool Boarders 2 manca di quella nitidezza essenziale che distingue un titolo davvero superbo. La scarsa coesione tra i poligoni si nota in più punti, e alcune delle texture, in particolare quelle del fondale, sarebbero potute essere anche un po' meno, beh... trasandate. E perché sembra sempre tutto così tetro? Sicuramente un po' di cielo azzurro e qualche buon vecchio effetto di luce avrebbero potuto rendere l'atmosfera un po' più stimolante. Anche l'inserimento di una piccola ombra ai piedi del boarder avrebbe aiutato. A difesa del gioco abbiamo però un motore grafico che fa un'enorme quantità di lavoro a una velocità impressionante, scorrendo velocemente piste ondulate relativamente complesse. Alcuni livelli avanzati, in particolare, vi premieranno con delle piste piene di discese da brivido. Insieme ai frequenti salti (leggi: opportunità di fare acrobazie) il gioco vi getta contro ogni cosa, fornendovi un mucchio di opportunità di sbatterci contro.

Il gioco raggiunge il massimo livello tecnico nella impressionante modalità a due giocatori in split-screen. Mentre l'aggiornamento dello schermo viene visibilmente ridotto, l'intelligente design dei percorsi è fatto in modo che il pop-up non sia mai una cosa sgradevole a vedersi, e la velocità rimane totalmente immutata, facendo sì che il gusto per la competizione cresca a dismisura.

Ma ciò che è più importante è che la modalità in due giocatori dedica molta attenzione a un aspetto che alla UEP avevano totalmente tralasciato nel primo gioco, ovvero al fatto che i videogiochi dovrebbero essere innanzitutto divertenti. Anche il miglioramento più semplice e più clamorosamente scontato può fare la differenza. Dove Cool Boarders vi poneva da soli lungo un solitario versante di una montagna con solo un orologio per amico, questo seguito vi fornisce l'ingrediente più basilare di un gioco di corse: gli avversari. Mentre gli accaniti fan americani insistevano nel dire che le acrobazie erano il punto forte del gioco originale, noi diciamo che ci si annoia se non c'è nessuno contro cui competere. In ogni caso anche gli atleti stessi, come tutti gli altri aspetti del gioco, hanno subito

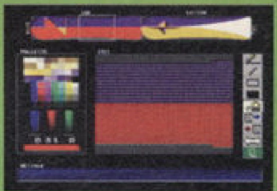


Vezzeggiamoci un po'

Questi disegni sulla tavola non sono di gusto per voi? Non vi piace il giubbotto del vostro personaggio preferito? I vostri pantaloni non sono abbastanza imbottiti? Cool Boarders 2 vi permette di cambiare tutto questo...

BOARD

Entrate nel Board editor e potrete scatenare la vostra vena artistica nel comporre il design della vostra tavola.



ABITI

Giaccone imbottito rosa e pantaloni verdi: ci sono un sacco di opportunità per accordare colori e stili di vestiario.



Il vostro atleta ha l'aria triste quando non riuscite a portare a termine un'acrobazia.





(Sinistra) La complicata modalità Stunt Master in azione.

(Destra) Il replay dell'Halfpipe vi fornirà i nomi delle vostre acrobazie.







Se riusciste a rimettervi in posizione verticale prima di colpire il terreno...



S 2 NG SION

Un Mucchio di Modalità

Cool Boarders 2 prende il suo gran mix di corse e acrobazie e lo applica in molti campi e stili di gioco differenti. Acrobazie, corse e competizioni sono tutte riunite in un solo gioco dal sapore ghiacciato...

Freestyle a un giocatore

All'inizio, questa prova a tempo a un giocatore con le acrobazie attivate non è un granché, finché non scoprite che l'emozionante Ghost mode è presente in tutto il suo splendore.

Freestyle a due giocatori

Tutta la trasportante azione della corsa a due giocatori, con in più le acrobazie attivate. Qui abbiamo trascorso la maggior parte del nostro tempo quando non ci trovavamo effettivamente sulle piste di persona.

Big Air Contest

Il posto dove mettere alla prova la vostra abilità contro degli avversari controllati dalla PlayStation. Ci sono tre aree da provare, la Titan's Toe, Big Air e l'Halfpipe, ognuna con differenti difficoltà.



Competition

La modalità a un giocatore vera e propria. Correte contro otto avversari guidati dalla PlayStation lungo nove percorsi sempre più complessi, fermandovi solo per qualificarvi con le acrobazie nei percorsi d'intermezzo.

Board Park

Fondamentalmente è una discesa piena di ogni genere di salti, ostacoli e sezioni per lo slalom. Sono presenti molti hiphoppari qui, con le loro tipiche esclamazioni trendy. Abbastanza divertente.

Big Air Master

Un lungo versante di montagna che vi permette di eseguire delle acrobazie sempre più difficili a richiesta. Fate quanto vi verrà richiesto e potrete sottrarvi all'impietoso orologio che vi conta i secondi mentre scendete.







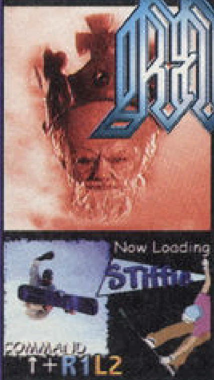
(In alto a sinistra) Premete in basso per accovacciarvi e aumentare la vostra velocità di punta.

(In alto) la visuale in prima persona vi mostrerà il mondo che ruota in maniera spettacolare.

dei miglioramenti, e danno al gioco quella marcia in più che gli impedisce di finire come un semplice gioco di corse. Eseguire le acrobazie è complicato quanto basta, e comporta salti, avvitamenti e salti mortali, e un enorme parco di prese differenti, da una semplice Lien Air verso una mossa più complessa come il Nose Grab, per finire alle combo di tre tasti come la paurosa ma ingegnosa Melancholy (una specie di presa laterale con un leggero ancheggiamento). Combinate salti mortali e avvitamenti con queste mosse e avrete delle combo dal punteggio molto alto, che sono giustificate dalle competizioni acrobatiche e forniscono un bel po' di sano divertimento nella corsa freestyle.

La parte complicata è, ovviamente, l'atterrare sulle vostre gambe, invece che sulla schiena o, peggio, di testa... Se riusciranno a bissare il miglioramento che è avvenuto tra il primo Cool Boarders e questo seguito, e riusciranno finalmente a rendere giustizia alla grafica, allora Cool Boarders 3 riuscirà a sfondare il muro dei 90. Questo, putroppo, lo sfiora solo.

MEGATRUCCO



Eccovi qualche trucco...

Giocate con le fattezze di un Alien - per avere questo cheat dovrete avere un punteggio di 40.0 o superiore nell'halfpipe.

Giocate con le fattezze del Boss - completate il Mirror mode al primo posto.

Tavole segrete - Distruggete tutti i record in tutti i tracciati del Freestyle.

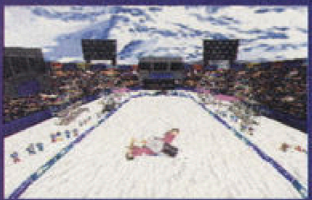
Ah, ecco tutte le prese e come farle...

D+R1 – Lien Air
D+R2 – Stalefish
L1 – Shifty
D+L2 – Method
U+R1 – Mute Grab
U+R2 – Indy Grab
L1L2 – Shuffle
DD+R2 – Tail Grab
UU+R1 – Nose Grab
D+R1L1 – Tweak
D+R1L2 – Melancholy
U+R1L2 – Stiffie
U+R2L2 – Indy Nosebone





Ogni corsa ha otto boarder. Vi qualificherete grazie alle vostre acrobazie e le partenze saranno stabilite in funzione di esse.



La rampa Big Air produce risultati spettacolari, ma la Titan's Toe è sempre la più grande.



Il Board Park, dove potrete saltare sulle automobili e in sostanza farvi quattro risate.

Il sistema di punti dell'halfpipe è abbastanza complicato. 30 è un gran punteggio, 17 no.

COOL BOARDERS 2	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	SCEE
PREZZO	120.000 lire
USCITA	Ora

Voce	Commento	Voto
GRAFICA	La grafica non è male. Peccato che non siano riusciti a renderla all'altezza di quello che è un gran gioco.	80
SONORO	Una passabile musica hip hop e il fruscio della neve si accompagnano a delle strambe frasi digitalizzate.	89
GIOCABILITÀ	Varietà, giocabilità e una buona curva di apprendimento.	89
LONGEVITÀ	Una vagonata di modalità differenti per tenervi occupati. La modalità a due giocatori è eccezionale.	85
GLOBALE		88

IL GIUDIZIO Nonostante i difetti grafici, Cool Boarders 2: Killing Session è molto buono. Non ce lo aspettavamo proprio.



Il divertimento in quattro giocatori raggiunge livelli elevatissimi. Forse solo Mario Kart 64 può competere su Nintendo 64.







La fine della pista, dove i corridori fanno a gara a risalire prima.

Raccogliete le monete in modo da poter comprare i power-up, che si riveleranno molto importanti.



Ragazzotti pacioccosi che sfrecciano lungo un ponte di legno. Divertente!



DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

SNOWBOARD KIDS

Studentelli lanciati con degli snowboard, bombe e pupazzi di neve: ecco a voi la descrizione di un'altra giornata nella redazione di Games Master!

Dei ragazzini su degli snowboard: non è che l'idea faccia salire le pulsazioni, non è vero? Il fatto, inoltre, che Snowboard Kids sia stato sviluppato da un team di programmatori ancora sconosciuto, gli Atlus, non promette tanto bene. Eppure, come avrete già intuito se avete buttato l'occhio al voto finale, si tratta di un piccolo capolavoro, nonché di una delle sorprese più grosse e gradite nell'ancora breve storia del Nintendo 64. Vi state chiedendo come mai questo gioco sia così bello? Amici impazienti, mantenete la calma e andiamo con ordine.

La modalità di gioco più rilevante è quella delle corse in discesa, con sei piste inizialmente disponibili. Potrete scegliere di impersonare un bel ragazzino cicciottelo (ma non troppo!), prendere lo snowboard adatto e buttarvi nella pista che avete scelto.

Una volta che la pistola d'inizio gara avrà sparato il suo colpo in aria, la corsa comincerà. Per mezzo di un oculato utilizzo dello stick analogico, guiderete il vostro atleta, affrontando salti di ogni tipo e raccogliendo diversi power-up, fino alla linea del traguardo. Una volta superatala ed esultanti per aver completato la gara, non potrete fare a meno di notare la mancanza di una qualsiasi scritta lampeggiante "Finish" oppure "Goal", mentre davanti a voi passeranno i vostri rivali, che si andranno ad accomodare su un impianto di risalita. Chiaramente li seguirete facendo la stessa cosa, la telecamera cambierà inquadratura e improvvisamente vi ritroverete in cima alla montagna.

Non vi siete accorti del cronometro nella parte alta dello schermo, vero? Tutte le gare di Snowboard Kids variano da due a cinque giri di pista: che idea brillante per un gioco di sci! Dato che le corse sono così lunghe, potrete apprezzare veramente ogni dettaglio che ha permesso a questo gioco di conquistare i nostri favori. I power-up sono molto originali, come i missili che trasformano i vostri avversari in pupazzi di neve incontrollabili oppure che li spediscono in aria per poi farli riatterrare dolcemente con un paracadute, e i comandi analogici sono ottimi. Parlando di power-up, un sistema automatico di gestione farà in modo che i giocatori più lenti potranno avvantaggiarsene al meglio, mentre quelli più esperti saranno costretti a utilizzare power-up di più modesto impatto. Inoltre, per quelli che ritengono che questo sistema rendesse Mario Kart 64 troppo semplice, i giocatori controllati dal Nintendo in Snowboard Kids si riveleranno ultra aggressivi, e non si faranno troppi problemi a farsi strada per mezzo dei power-up messi a disposizione dal gioco. Le prime sei piste di Snowboard Kids (ce ne sono altre tre nascoste) variano parecchio. Annoiati,

Mmm... sogni

Qual è l'aspetto migliore di Snowboard Kids? Dai, è facile! È la super divertente modalità multi-player! Come in Mario Kart 64, i power-up sono stati ideati per far stare tutti i concorrenti vicini a lottare per guadagnare una posizione. I migliori power-up vengono assegnati agli atleti più in difficoltà, il che permette ai giocatori nelle posizioni più arretrate di recuperare terreno.



Due giocatori
Si gioca contro il Nintendo. È l'unica delle tre modalità a rallentare un po', graficamente parlando. Comunque rimane sempre perfettamente giocabile.

C'è bisogno di uno stunt-man?

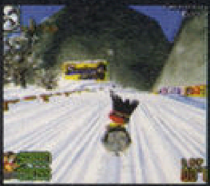
Non contenti di aver incluso salti e manovre pericolosissime nelle piste normali, i programmatori hanno pensato di includere due piste dedicate a chi ama le acrobazie. Quando vi sarete annoiati potrete scegliere fra le opzioni alternative, come "Shoot the Snowman", "Time Attack" oppure "Grab the Fan". Divertente!



Pista stunt
Si inizia con un halfpipe, quindi si passa a un po' di salti per finire con un temibile ponte sopra un burrone.



Shoot the Snowmen
Sparate dei missili dal vostro snowboard cercando di colpire il maggior numero possibile di pupazzi di neve in un giro di pista.



Grab the Fan
Utilizzate dei power-up particolari per un tempo da record. Dovrete cercare di colpire ogni ventola.



Time Attack
È una tipica opzione, ma si rivela essere la migliore nel caso in cui vogliate perfezionarvi nelle varie piste, migliorando il vostro livello di controllo dello snowboard.



Vi divertirete parecchio se riuscirete a essere un po' furbi.



Tre giocatori gareggiano sull'erba. Credo che d'inverno sia un po' fangosa.



...ghiacciati!



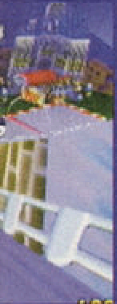
Tre giocatori
Questa volta siamo in tre. Nella quarta casella compare una misteriosa scritta "No entry". Una bella tentazione.



Quattro giocatori
Siamo al massimo. Questa volta nessuno è controllato dal Nintendo: quattro amici lottano per il primo posto e per i power-up.



probabilmente, dalla grafica ripetitiva della neve, gli sviluppatori hanno deciso di rendere il gioco meno limitato, permettendo ai corridori di scatenarsi su qualsiasi tipo di superficie immaginabile.
Non sarà il massimo del realismo, ma il divertimento ottenibile correndo lungo una miniera di carbone, oppure sopra un campo di girasole, è veramente impareggiabile. Il primo dei tre livelli nascosti sarà ambientato in una montagna di sabbia nel deserto: siamo praticamente agli opposti dei canoni relativi allo sport praticabile nella realtà, ma a noi è sembrato divertente.
I giochi in multi-playing hanno raggiunto la massima espressione con Mario Kart, ma da quel momento, Diddy Kong Racing compreso, non sono più riusciti a ripetersi. Nel caso di Snowboard Kids, nonostante in quattro giocatori la grafica ci rimetta un po' in fluidità, la velocità rimane sempre abbastanza costante e il divertimento raggiunge i massimi livelli grazie al controllo analogico. Oltre a scegliere la direzione andando a destra e a sinistra, dovrete anche usare le diagonali in basso per decidere l'angolo di inclinazione del vostro snowboard, ricordandovi di permettere, ogni tanto, allo stick di ricentrarsi, in modo tale da riposizionare correttamente lo snowboard nelle curve. Il motivo, comunque, che non rende questo gioco un "must" a tutti gli effetti è la sua grafica. Nonostante non commetta il classico crimine riscontrato in molti giochi simili, e cioè quello di mostare gli elementi grafici solo quando la "telecamera" si avvicina loro, e sia sempre chiaro dove si deve andare, purtroppo si vede che manca quel tocco di classe tipico dei programmatori Nintendo o Rare.
Ai lati della pista il dettaglio è veramente ridotto e, nonostante i colori del gioco siano stati ben studiati, la risoluzione generale poteva essere migliorata. Fortunatamente, questi difetti in ambito grafico non possono impedire a una delle più divertenti cartucce per Nintendo 64 di portare a termine la propria missione: far divertire anche i videogiocatori più esigenti.
Dal momento che la versione giapponese sembrava piuttosto incomprensibile, Nintendo ha deciso di investire per tradurre e distribuire il titolo in Europa.
Presto potrete vedere Snowboard Kids negli scaffali del vostro negoziante di fiducia. Compratelo e non ve ne pentirete.



Non è solo una questione di snowboard...

Potranno ancora essere dei bambinetti, però i vostri atleti si comporteranno come dei veterani. Saper affrontare i rivali si rivelerà vitale per chi vuole vincere a tutti i costi, per cui dovrete conoscere a menadito ogni power-up.
Per ogni power-up che vorrete raccogliere (leggetevi il box "Soldi, sempre soldi!") dovrete avere una moneta da 100D. Se l'avrete, potrete raccogliere un power-up rosso e uno blu alla volta. I rossi sono costituiti da missili, mentre i blu tendono a essere più difensivi o a lungo raggio. Sono utilissimi, e più o meno sono così...

Rossi - dateci dentro con il grilletto!

Bombe – Anche voi ci rimetterete le penne se sarete troppo vicini.

Raggio – Un enorme blocco di ghiaccio aspetta di colpire i vostri avversari.

Snowman – Trasforma i malcapitati in pupazzi di neve che si schiantano e... si sciolgono!



Slappers – Insegue i rivali e li stende.

Paracadute – I vostri avversari voleranno in aria e atterreranno lentaaaaaamееееenteeeee.

Blu - il pulsante B

Rocce – È divertente quando snowboard e rocce si incontrano.

Ventole – Vi permetteranno di correre a una turbo velocità grazie a una specie di elica.

Invisibilità – Per un po' sarete invisibili e invulnerabili.



Fantasmi – Rallentate il vostro rivale più vicino con un simpatico fantasmino.

Monete – Andranno a colpire i vostri avversari stendendoli a terra.

Soldi, sempre soldi!

È sempre questione di soldi. Dovrete accumularne un po' prima di usare i power-up, ed esistono due modi per farlo: raccoglierne lungo la pista oppure effettuare dei salti spettacolari. Le monete costituiscono il mezzo più immediato per iniziare bene, ma presto diventeranno rare. Il denaro avanzato alla fine di una gara sarà sommato alla cifra vinta (sempre che vinciate). Quando avrete accumulato un buon gruzzoletto potrete fare una visitina al negozio di articoli sportivi per migliorare la vostra tavola da snowboard.



SNOWBOARD KIDS	
VERSIONE RECENSITA	N 64
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	ATLUS
PREZZO	110.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Manca un po' di dettaglio ai lati della pista, ma i colori brillanti salvano la situazione – 86	Brani pop giapponesi vi allieteranno assieme a un po' di voci campionate per i vostri ragazzini. – 82	Ottima! Molto più elevata rispetto ai giochi di guida, e mille anni luce avanti agli altri giochi di snowboard. – 90	Una modalità di gioco in singolo abbastanza difficile, tre piste segrete e un ottimo multi-player. – 85	87

IL GIUDIZIO Mille follie e una giocabilità veramente soddisfacente: Snowboard Kids è la prima sorpresa di questo 1998.



ACTUA ICEHOCKEY

DISPONIBILE PER: PC (VERSIONE RECENSITA), PlayStation

Volete riscattare l'eliminazione di Nagano? Questa è la vostra unica possibilità di portare l'Italia fino a una medaglia d'oro.

Se esiste uno sport che si differenzia dal festival di tutine in lycra e ripide montagne che ha caratterizzato le olimpiadi invernali di Nagano, questo è sicuramente l'hockey su ghiaccio. Non dovete sapere che cosa sia il cross checking o essere capaci di recitare a memoria le statistiche di Wayne Gretzky per capire che l'hockey supera in divertimento la maggior parte delle altre attività su ghiaccio. Preferite forse il pattinaggio artistico? Lo slittino? Il curling? Noi no!



Abbastanza intelligentemente i programmatori della coraggiosa software house inglese Gremlin hanno capito che la maggior parte di noi non si è mai dedicata all'hockey eccetto durante le olimpiadi (siamo spaventati dalla possibilità che qualcuno ci passi sulle dita mentre giriamo sulla pista di pattinaggio), così hanno basato il loro gioco sulle olimpiadi di Nagano e non sulla solita licenza della NHL.

Forse in America qualcuno ci rimarrà molto male non trovando i Mighty Ducks of Arnaheim o altre squadre simile e anche abbastanza curiose, ma noi non ce ne preoccupiamo.

Un po' più preoccupanti sono invece i risultati di Actua sulla pista da hockey. Vi sono innegabilmente degli effetti ben riusciti come il brillante riflesso sul ghiaccio dei giocatori perfettamente animati che schizzano ovunque, ma il gioco non raggiunge mai i livelli di fluidità che troviamo in NHL '98. I giocatori saranno pure animati con la tecnica del motion capture ma si muovono per il campo in maniera casuale. Non rispondono, per esempio, immediatamente ai comandi impedendovi di fare le curve strettissime che siete abituati a effettuare con il gioco Electronic Arts per PC. Anche il semplice rubare il dischetto usando il bastone non sarà mai così brutale come vi aspettereste: il dischetto infatti sparirà spesso dal bastone avversario al prezzo di un semplice ginocchio sbucciato. Non troverete mai una violenta lotta per il possesso del disco, cosa che invece caratterizza le migliori simulazioni di questo sport. Parlando in generale, il gioco offre diverse visuali, ma nessuna offre il giusto equilibrio tra il vedere il giocatore selezionato e il tener d'occhio i compagni di squadra.

Ci sono inoltre alcune caratteristiche un po' fastidiose. Ogniqualvolta il gioco si ferma e la sirena richiama al face off, l'azione si ferma per quelli che sembrano interminabili minuti mentre l'arbitro e i giocatori prendono posizione nella giusta porzione di campo. Le luci psichedeliche che festeggiano ogni goal vi annoieranno ben presto, e così pure il commentatore.

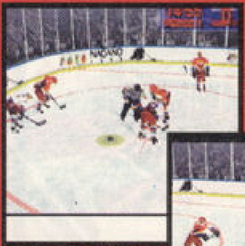
Le mancanze di Actua Ice Hockey derivano dal cercare di mantenere l'impostazione realistica già utilizzata per Actua Soccer, senza però tener conto della differenza di velocità tra i due sport.

Avrete solo la possibilità di tirare, passare e pattinare velocemente, e pochissime opzioni di tattica che mal si sposano con il design di gioco impostato su modelli fisici e complessi motion capture. Non giocherete una brutta partita di hockey, ma non troverete mai abbastanza giocabilità da persuadervi del fatto che sia meglio lasciarlo agli americani.

I movimenti dei giocatori di Actua Ice Hockey sono stati realizzati grazie al motion capture.

Qui si gela dal freddo!

Sul vostro PC supermoderno Actua Ice Hockey ha un aspetto eccellente, proprio come vi aspettereste dalla Gremlin, ma sulla PlayStation le cose non sono proprio così eleganti. La grafica non è ben curata, e la tecnica del motion capture rende bizzarri molti movimenti sul ghiaccio. Sembra quasi che i movimenti siano stati legati tra loro in modo casuale. Giudicate voi stessi...



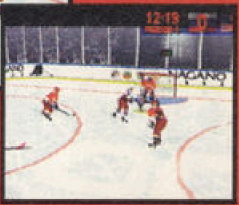
L'azione è spesso interrotta da animazioni scattose o caricamenti inopportuni.



Da lontano, i giocatori non hanno un aspetto molto curato, ci dispiace.



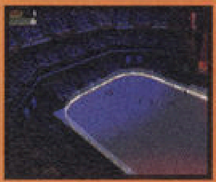
I gran tiri in porta danno una velocità da Actua Soccer, ma il gioco non è così bello.



Il cerchio giallo aiuta a individuare la posizione del disco ma non fa un bell'effetto sul ghiaccio.

Discoteca!

Spingete il disco oltre il grosso tizio davanti alla porta e Actua Ice Hockey impazzirà, perdendo la sua dignità in uno sfavillio di luci da discoteca come non ne vedevamo dagli anni '80...







"Parerò i loro colpi indossando un bel po' di imbottitura!".



L'arbitro sembra elegante nella sua tutina a righe, ma si muove con un passo da artritico. Datti una mossa, amico!

ACTUA ICE HOCKEY	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	GREMLIN
PREZZO	69.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Bello il ghiaccio, gli effetti luminosi e le animazioni dei giocatori. Il problema sono le visuali di gioco. 83	Buoni gli effetti della folla e dei colpi di bastone, ma il commentatore... 68	Veloce ma non fluido come vorreste. I contrasti e l'intelligenza artificiale non sono all'altezza di NHL '98. 66	Non sono presenti statistiche e opzioni pari agli altri giochi del genere, e questo influisce. 62	64

IL GIUDIZIO Dopo i superbi giochi di calcio e golf, Actua delude con l'hockey. Comprate NHL '98.

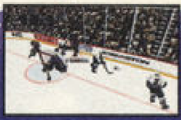


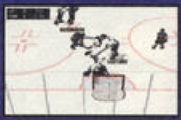
Tutta la solita manfrina pre-partita è inclusa in questa versione. Niente a che vedere con la qualità televisiva della versione PC e PlayStation.



Il commento pre-partita vi dà 'interessanti' informazioni sui giocatori.

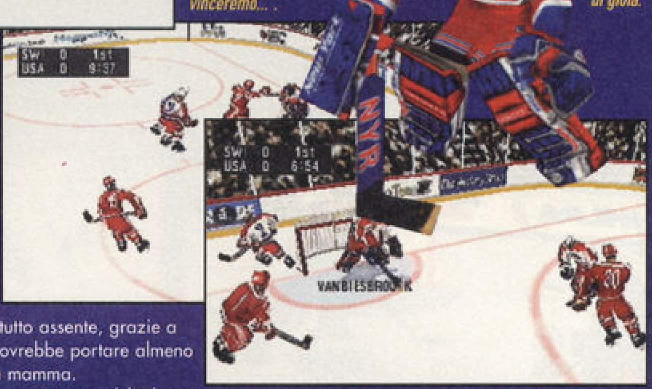








Il 'face off' è la tradizionale mischia per impossessarsi di quel dannato pezzo di plastica.



"Siamo un po' poco definiti, ma vinceremo...".

Quando il disco entra in rete la folla impazzisce di gioia.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

DISPONIBILE PER

PC · PlayStation · Saturn

VERSIONE RECENSITA

NHL '98

Il gioco di hockey più famoso approda anche sul Saturn. Il '98 è un buon anno per NHL?

En eic ell! Questo è stato l'urlo dei più attenti fan da poltrona dell'hockey sin dai tempi del Mega Drive. Le console sono andate e venute, il bittaggio è quadruplicato e i signori dei giochi sono cambiati, ma nuove versioni delle simulazioni di hockey di EA hanno continuato a succedersi al ritmo costante di una all'anno.

Il 1998 avrebbe dovuto essere un anno grandioso per NHL, ma mentre è stato così sia sulla PlayStation sia su PC, la nuova versione per il Saturn porta i segni di una conversione mal riuscita. Ci riferiamo alle brutte texture grafiche, alle animazioni sobbalzanti e a qualche indesiderabile rallentamento dell'azione sul ghiaccio. L'aspetto migliore del gioco negli altri formati, cioè la velocità dei giocatori poligonali che tagliano il ghiaccio, qui è del tutto assente, grazie a qualche programmatore che dovrebbe portare almeno la giustificazione firmata dalla mamma.

Ciò che è peggio è che contiene ancora qualche buon punto a suo favore. L'astuto sistema di intelligenza artificiale e il solido controllo logico dei personaggi garantiscono sprazzi di bel gioco, resi ancora migliori da un preciso commento e dal rumore degli scontri tra i giocatori. C'è una nuova opzione "allenatore" che vi permette di cambiare strategia di gioco senza entrare in pausa, la possibilità di effettuare mosse caratteristiche e, come al solito, sono state inserite le ultime statistiche internazionali della NHL.

Purtroppo però il gioco non è mai veloce e fluido come dovrebbe. I personaggi poligonali non tengono il passo del vero hockey. I giocatori si trascinato lentamente con un passo pesante per il campo, quando al contrario dovrebbero fluttuare come splendidi cigni. Anche il disco sembra non comportarsi come dovrebbe.

E non tiriamo fuori le solite storie sulla superiorità della PlayStation: il problema qui non è imputabile all'inferiorità tecnica di una macchina rispetto all'altra. Il Saturn può infatti vantare alcune ottime simulazioni sportive come Worldwide Soccer e Athlete Kings, e qui se vogliamo lamentarci dobbiamo farlo con il team di programmatori piuttosto che con l'anima al silicio della console Sega. Un buon gioco di hockey dovrebbe invogliarci a sfogare i nostri impulsi aggressivi e la nostra voglia di confronto fisico sugli avversari, non sui progettisti del programma.



Non sembrano male. Aspettate di vederli in movimento...

Avete voglia di un po' di baruffa?

Anche i più delusi possessori del Saturn si riprenderanno quando vedranno che le vecchie zuffe stile Mega Drive sono state riprese in NHL '98. Toglietevi i guanti, alzate la guardia e preparatevi a colpire in piena faccia un russo o un canadese...



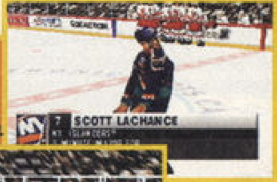
Usate l'opzione replay per rivedere esattamente l'inizio della rissa.



Sfortunatamente la rissa non può degenerare troppo.



Continuate a colpire finché l'avversario non cade, e sarete espulsi...



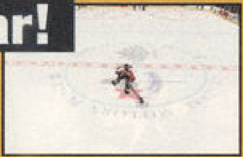
...ma il destino crudele vuole che anche lui lo sia. Che peccato.



Questo schiaffo significa due minuti di panchina forzata. Avrete tempo per pensare alle vostre malefatte.

Grandi Star!

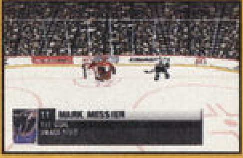
Il problema di questa conversione è che alcune delle migliori caratteristiche vengono messe in secondo piano dalla grafica sfocata e dalla bassa frequenza dei fotogrammi. Riusciremo comunque a vincere lo scontro definitivo contro il portiere avversario?



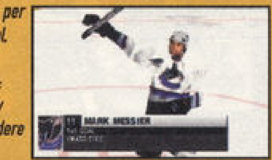
Partite dal cerchio centrale con il puck.



Siete solo voi e il portiere. Qualche movimento di piedi e poi fate volare il puck.



Per farlo passare oltre quelle gambone ci vuole un po' di fortuna.

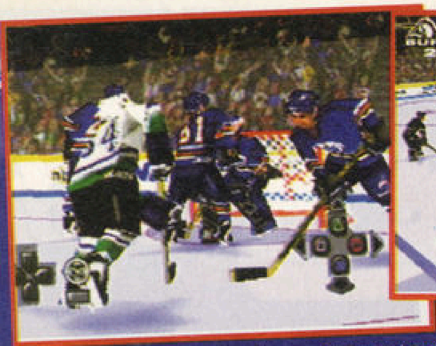
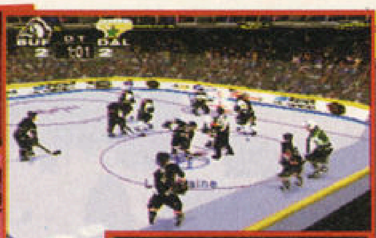


Gioite pure per il vostro gol, ma ricordatevi: nell'hockey può succedere di tutto.

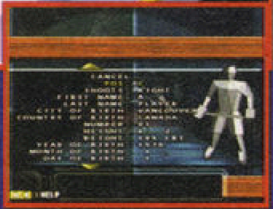
NHL '98	
VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	1 o 2
DA	EA
PREZZO	95.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Giocatori lenti e mal fatti ostacolano quello che dovrebbe essere un gioco al fulmicotone. 40	Un sorprendente commento viene ben integrato da effetti e ovazioni del pubblico di prima classe. 80	La comprovata giocabilità di NHL sembra essere stata svigorita da qualche programmatore poco abile. 50	Le molte statistiche e opzioni non basteranno a farvi giocare a lungo. 55	52

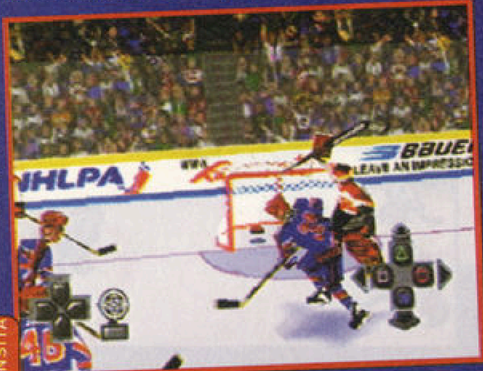
IL GIUDIZIO Su PlayStation e PC, NHL '98 era brillante: questa trasposizione per Saturn non vi somiglia molto.

L'hockey su ghiaccio è un affare complicato, ma Powerplay vi mostrerà esattamente cosa accade sul campo grazie alla sua funzione di replay.



L'opzione per creare i giocatori vi permette di produrre il vostro hockeysta ideale.





Con la visuale impostata su TV vi sembrerà di assistere a una vera partita.

Sega All-Stars!

Ben fatto Sega! Quando Virgin ha deciso di accantonare la versione per Saturn di Powerplay '98, Sega si è fatta avanti per rimediare e sviluppare una versione rinominata del gioco sulla sua stessa console. NHL Powerplay '98 è praticamente identico alla versione per PlayStation qui recensita (date un'occhiata alle foto se non ci credete), ed è di molto superiore alla conversione di NHL '98 per Saturn. Per i giocatori di hockey che possiedono un Saturn è la migliore scelta possibile.



Dovrete essere un mostro contapoligoni per notare le differenza tra le versioni.



Il fluido gioco di passaggi è stato riprodotto fedelmente. Peccato che NHL '98 su Saturn non sia stato così ben convertito.



L'opzione di replay è notevole. Zoomate come un cameraman impazzito!



I giocatori poligonali sembrano massicci al punto giusto. Questa è una caratteristica che ritroviamo anche nella versione per PSX.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

NHL POWERPLAY HOCKEY 1998

Dopo l'originale NHL dello scorso anno, Powerplay è tornato con dei pattini che paiono ancor più veloci...

Gli sviluppatori non sono certamente pazzi. Le Olimpiadi Invernali, con tutto il clamore che le ha circondate, hanno reso questo il momento giusto per commercializzare un gioco di Hockey su ghiaccio nel mercato europeo. In questo gioco ci sentiamo di raccomandare grande esercizio nel colpire duramente, anche perché la velocità e la grande violenza fanno dell'hockey su ghiaccio un gran gioco.

Powerplay '98 non ha lo stesso potenziale di NHL '98 di ElectronicArts, ma offre un livello ancora maggiore di realismo e opzioni, con schermate piene di statistiche e possibilità di gioco che vanno dalla semplice amichevole al campionato completo di ottantadue partite. Potrete utilizzare sia squadre dell'NHL sia team internazionali. Come al solito, molte di queste opzioni sono inutilizzate dalla maggior parte dei non appassionati dell'hockey, ma va comunque un gran plauso ai programmatori per le spiegazioni su schermo delle diverse possibilità di allenamento dedicate ai meno esperti. La cosa che più impressionerà i neofiti dell'hockey sarà la spettacolarità del gioco. I giocatori poligonali e le dettagliate animazioni rendono gli scontri molto realistici; gli sgambetti 'accidentali', l'esaltazione per i colpi ben riusciti al dischetto e l'intelligenza artificiale assai evoluta in grado di impostare il gioco con passaggi e mischie vi daranno l'illusione di gustarvi una partita reale.

L'unica cosa che manca in Powerplay è la velocità di NHL '98. Non vi troverete a sfrecciare sul ghiaccio, ma il maggior numero di mosse disponibili vi permetterà di giocare una partita più tattica e ragionata rispetto al frenetico ondeggiare di bastoni tipico di NHL '98. Sembra tutto molto realistico, fino al rumore del dischetto che colpisce le protezioni di perspex che circondano il campo.

E tutto ciò ci porta all'inevitabile dilemma sull'acquisto da fare: Powerplay o NHL '98? Su Saturn, la scelta è sicura (leggete il box Sega All Stars): acquistate la versione Sega di Powerplay. Per i possessori di PlayStation, secondo noi NHL '98 ha vinto la sfida sul filo di lana. Non resterete delusi acquistando un gioco così ben fatto come Powerplay, ma è troppo simile al precedente titolo del '97 (con nuove visuali di gioco e statistiche aggiornate) per ricevere la stessa calda accoglienza riservata a NHL '98.

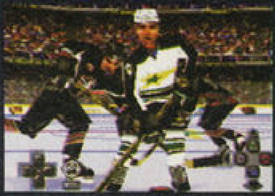
Un gioco realistico e appassionante, e un'ottima scelta per chi possiede un Saturn.

Provaci ancora Bob...

Il replay delle azioni di Powerplay vi colpirà grazie alla possibilità di utilizzare la telecamera per effettuare primi piani di spaventose facce texturizzate con ottimi risultati. Potrete zoomare in avanti e all'indietro e rivedere quell'appassionante goal all'ultimo secondo immagine per immagine.



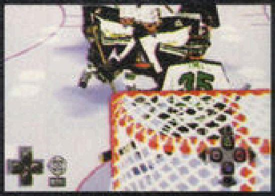
Potrete iniziare a rivivere la vostra gloria dall'alto delle gradinate dello stadio...



...prima di zoomare più vicino per osservare che bello è stato il vostro ultimo goal.



Usate il fermo-immagine per vedere da vicino il piccolo disco rotante.



Sta per colpire! Sta volando verso la porta lungo una traiettoria impossibile!

NHL POWERPLAY HOCKEY '98	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 8
DA	VIRGIN
PREZZO	89.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
I giocatori, modellati con poligoni solidi, possono essere osservati da differenti angolazioni. 82	Non c'è il commento in diretta ma gli effetti sonori sono eccellenti. 80	Realistico, ricco di opzioni e superbamente fluido. Forse appena un po' lento. 73	Statistiche infinite, buone opzioni di allenamento e grande giocabilità lo rendono piuttosto longevo. 78	75

IL GIUDIZIO Hockey su ghiaccio realistico fino a gelare le dita dei piedi, con una grafica spettacolare e un sacco di opzioni.

NHL OPEN ICE

recensione

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Ci piacciono un sacco i giochi di hockey, ma questo ci ha lasciati un po' freddini...









Open Ice ha la fondamentale opzione Big Head. (Sopra) Teste di taglia Normal. (Sotto) Taglia Large. Già, già, già.

Eh, l'inconfondibile rumore di una grossa mazza di legno che colpisce in pieno un volto umano! È iniziata la stagione dell'hockey su PC e console! Dobbiamo però dire chiaramente che, a meno che voi non siate dei folli accaniti fan dello sport, nella vostra collezione di giochi ci sarà un solo spazio riservato all'hockey, e non sarà certamente Open Ice il miglior candidato per occuparlo.

Certo, NHL Open Ice è un po' diverso dagli altri grazie alla folle modalità due contro due già sperimentata nell'altra produzione Midway: NBA Hangtime. Inoltre non ci sono regole troppo difficili: con solo un unico compagno al vostro lato a cui passare, anche lo scemo del villaggio saprebbe mettere il disco in rete. Purtroppo però è questa l'unica cosa positiva che si possa dire di Open Ice. Per ogni altro aspetto si presenta come un gioco realizzato pigramente e totalmente privo di spessore. Tecnicamente è a chilometri di distanza dai rivali a causa soprattutto dei confusi sprite dei giocatori e dell'unica vista laterale dell'azione che rende tutto il gioco piatto e privo di vitalità. Al posto delle spettacolari riprese di NHL e Powerplay, vedrete dei piccoli strani giocatori e qualche bellona dell'hockey digitalizzata che sbuca fuori di tanto in tanto. Anche se riuscirete a passar sopra all'aspetto del gioco, non vorrete giocarci a lungo.

Anche se, come NBA Jam (da cui trae palesemente ispirazione), può risultare divertente proprio perché non pretende di essere realistico, l'approccio da arcade di Open Ice fa sì che lo stesso schema "tiro, difesa, tiro, difesa" venga ripetuto all'infinito senza variazioni. Con solo tre mosse disponibili (tiro, passaggio, turbo) non è necessaria una grande abilità. La vostra cara PlayStation controlla il vostro amico in campo in modo tanto completo che voi dovrete solo decidere quando tirare. Tutti gli effetti come i testoni o i giocatori giganti, inoltre, non fanno che irritarvi in un gioco così poco giocabile. È davvero un misero sforzo della Midway.

Mentre i migliori giochi di hockey scorrono velocemente sul ghiaccio con tanta grazia da essere annoverati tra le migliori simulazioni di sport in giro, Open Ice cade malamente sul sedere con l'unica prospettiva di bagnarsi il fondo dei pantaloni sul suolo ghiacciato. La sua giocabilità è pari al suo aspetto, il che non è una gran cosa.





(Sotto) Le mini squadre si azzuffano vicino alla linea di porta



(Sinistra) Questa è l'unica visuale di gioco disponibile.

Fuoco e ghiaccio!

Come la sua bizzarra controparte nel basket, Open Ice ricerca il divertimento da arcade più che il realismo. Diversamente da NBA Jam, tuttavia, non ci riesce appieno, e dopo che avrete mandato in fiamme la rete per la decima volta potreste cominciare a scocciarvi. Ricordando questo date un'occhiata a qualcuna delle stravaganti cose che accadono sul ghiaccio.



La rete si infiamma, ma la passione per il gioco rimane spenta.



Non fatevi ingannare da questa apparenza di velocità: Open Ice non è tutto così.



Il vecchio puck fiammeggiante era meglio quando veniva usato in Gretzky sul Nintendo 64.

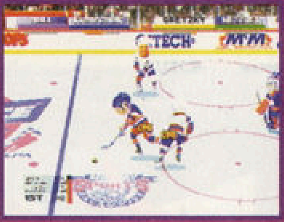


Possiamo avere giocatori di grande statura...

NHL







Le tre magiche lettere NHL indicano che in Open Ice sono inserite le 26 squadre della lega, tutte mostrate nella loro semplice bellezza. Potete mescolare a piacere i vostri attaccanti preferiti, ma anche dal punto di vista delle statistiche ci sono simulazioni più complete.

NHL OPEN ICE	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	GTI
PREZZO	89.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
I giocatori in 2D basati si accompagnano felicemente a una grafica assai modesta. 28	Il solito odioso tipo che suona l'organo e un commento mediocre: troppo povero. 25	Tutto esageratamente prevedibile, troppe poche opzioni o colpi speciali a colorire il gioco. 30	Una giocabilità ridotta e semplice non porta a notti di gioco... 25	28

IL GIUDIZIO Open Ice cerca di essere un folle arcade, ma non ci riesce. Noioso, brutto da vedere e per niente divertente.

Nagano non è il solo motivo della recente valanga di simulazioni sportive su neve e su ghiaccio. Ci sono sempre stati molti sostenitori di questo genere e adesso c'è una serie di titoli che brilla per i suoi fiocchi di neve poligonali...

Winter Heat







Chiunque possieda un Saturn non può non possedere Decathlete. Uno dei più divertenti giochi sportivi di sempre, su qualsiasi console, metteva il giocatore contro il proprio polso, che doveva viaggiare alla velocità della luce per premere velocemente i pulsanti per la corsa. L'atleta, spinto dallo "smanettamento" folle del giocatore, doveva correre i 100 metri, saltare in alto, con l'asta e in lungo, gettare il peso e competere così in una serie di discipline olimpiche.

Nel suo seguito, Winter Heat, Sega ha ripreso buona parte dei vari atleti presenti in Decathlete e li ripropone qui in veste invernale. Divertente, perché ricco di personaggi strampalati, questo gioco promette anche di essere il massimo in fatto di giocabilità. Con molti sport invernali da giocare dovrete scegliere attentamente la vostra nazione: alcune sono specializzate solo in determinate gare mentre altre se la cavano un po' in tutto. Fatto questo andate sulle piste e divertitevi con le gare [illegible] o di salto, con lo slalom e [illegible] oppure provate il pattinaggio di velocità. Noi le abbiamo provate tutte, e dobbiamo davvero ammettere che quando si gioca in quattro picchiando come dei matti sui tasti per [illegible] in folli gare di pattinaggio su ghiaccio, il divertimento sale alle stelle! I fan delle simulazioni sportive dovrebbero iniziare a prepararsi. Questo titolo ha le potenzialità per essere uno dei migliori giochi invernali [illegible] in quattro.





Winter Heat sembra l'ideale per delle sfide appassionanti, se possibile in quattro.



(Sotto) Ah, è il russo Aleski che si prepara al salto con gli sci! Osservate la sua nobile mandibola!



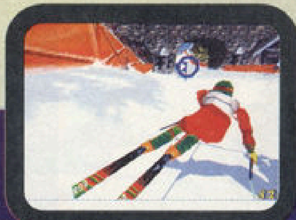
Winter Heat è l'erede diretto di Decathlete.

(Sinistra) La grafica velocissima farà di questo gioco un vincitore.





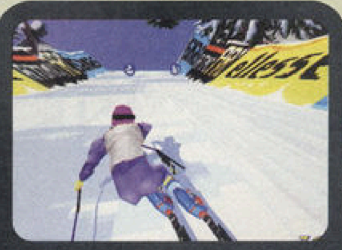
Snow Racer

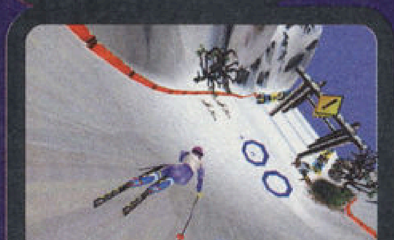


Anche in questo gioco potrete scegliere fra una vasta schiera di nazionalità, ognuna specializzata in un tipo di gara.

Sviluppato in Francia, mostra una grafica molto dettagliata e alcune bellissime competizioni notturne. Siamo molto curiosi di vedere come sarà il suo confronto con Nagano Winter Olympics, visto che usciranno praticamente nello stesso periodo.

Nagano non ci ha dato molte medaglie d'oro, e la figura di Tomba è stata un po' magra. In senso sportivo.

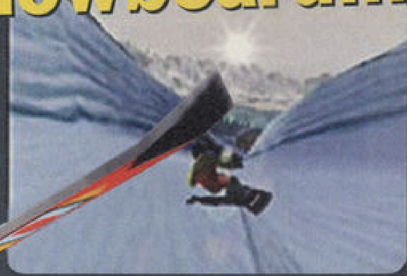


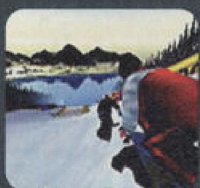


Tutto questo fa sperare in un gioco graficamente superiore rispetto alla concorrenza.



1080° Snowboarding





C'è sempre spazio per qualche effetto pirotecnico in ogni gioco, e questo non fa eccezione.

(Sotto) Gli atleti giapponesi si preparano alla gara.

Gli sviluppatori di giochi si sono resi conto di [illegible] questo nuovo sport [illegible] le masse. Preparatevi quindi [illegible] una nuova [illegible] simulazione di snowboard e ringraziate [illegible] angelo custode che non è ancora ritornato di moda l'hula-hoop...

1080° Snowboarding è stato creato [illegible] l'impr[illegible] [illegible] freddo refolo d'aria direttamente sul collo. Il fatto di usare il motore di Wave Race gli ha permesso di risolvere alcuni problemi di [illegible] che affliggevano [illegible] altri giochi del genere. In più, i controlli analogici del Nintendo 64 vi permetteranno di muovere lo sciatore in maniera fluida e veloce. [illegible] anche la possibilità di giocare in due con [illegible] sistema dello split screen, sembra che questo titolo sarà uno dei migliori giochi del genere per quest'anno. Non vediamo l'ora di averne una copia per [illegible] le nostre belle discese.



Il motore di Wave Race dovrebbe liberare il gioco da molti vecchi problemi...

...ma il suo look funzionerà bene sulle piste di montagna?



Twisted Edge Snowboarding

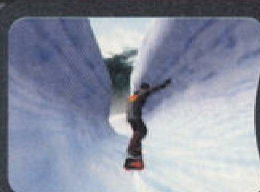
Mentre 1080° Snowboarding cerca di essere una simulazione molto realistica, questo avversario farà impazzire le folle per il suo stile arcade pieno di trucchi e acrobazie.

Sarà un vostro problema decidere quanti rischi correre [illegible] gara, tenendo bene in mente che le evoluzioni più pericolose vi frutteranno molti più punti. [illegible] spettacolare della gara [illegible] caratteristiche perculiari delle [illegible] alberi caduti, ponti sospesi [illegible] sezione in un fiume sotterraneo.



Il tedesco indossa la bandiera nazionale con orgoglio...









Lo ammettiamo, non abbiamo foto molto varie per questo titolo.

Snow Speeder

Sicuramente ne parleremo fra poco, ma la foto che ci sono arrivate non sembrano per niente belle.







Questo è l'ultimo titolo di snowboarding, e per coincidenza anche l'ultimo dei giochi da provare.

Anche se usa il motore grafico di Multi Racing [illegible] di possedere dei numeri davvero incredibili per [illegible] appassionati videogiocatori. Ma anche così, [illegible] sicuramente un occhiata.

Ski Champ

Oh, finalmente un po' di buona aria di montagna. Date un'occhiata alle foto, attenti osservatori, e notate come i personaggi abbiano qualcosa legato ai piedi.

Non c'è nulla di tutti quegli aspetti affascinanti che mandano in sollucchero i gonzi dello snowboard: questo gioco celebra infatti l'infinito divertimento dello sci.

Aspettatevi di vedere questa ottima simulazione di sci nelle sale giochi fra poco tempo. La sua incredibile attenzione ai particolari vi emozionerà a ogni curva. Sentirete il ghiaccio formarsi sulle labbra mentre rabbrividirete per il vento che vi passa attraverso la giacca, l'avvicinarsi di una valanga, e infine un treno in lontananza... Beh, non è proprio così realistico, ma è il massimo del divertimento!





LA GUIDA

Avete preso abbastanza freddo con le nostre caldissime anteprime e recensioni dei "giochi invernali"? Bene, allora al mese prossimo per un'altra splendida Guida!





MARVEL SUPER HEROES

Dai fumetti alle console arrivano questi tipi mascherati...

Quale miglior candidato per il mondo dei tecno-coloratissimi videogiochi che non i supereroi della Marvel? Questi ibridi amanti della lycra trasudano coraggio e cattivo gusto da tutti i pori, elementi indispensabili per la felicità dei picchiaduro.

Questa conversione Capcom è veloce e vi darà subito assuefazione. Inizialmente potrete scegliere fra le modalità arcade (un giocatore) e Versus (uno o due giocatori). La prima è un torneo contro i più buoni e i più cattivi dell'universo, nel vostro viaggio per incontrare il malvagio Thanos, un essere dal temperamento irritabile e assetato di violenza. Thanos è veramente disgustoso, e con le sue enormi mani tiene il maglio dell'infinito, col quale sta preparandosi a distruggere l'universo. L'intelligenza artificiale dei dieci supereroi nemici funziona terribilmente bene, e dovrete sudare le fatidiche sette camice per vincere il torneo, ma alla fine avrete una bella ricompensa. Ognuna delle sei gemme del potere, cioè spazio, potere, realtà, anima, tempo e mente, deve essere estratta dal vostro avversario durante il combattimento. Quando li avrete pestati a sufficienza, una barra colorata in cima allo schermo vi permetterà di eseguire una super-combo, che sarà ulteriormente potenziata dal tipo di gemma che avrete nella vostra calzamaglia. Divertentessimo sbizzarrirsi con tutti i personaggi Marvel, a partire dal disgustoso Ray Blackheart, per terminare con due grandissimi e classicissimi superori: Captain America e Iron Man. Per non parlare poi dell'Uomo Ragno! Ognuno dei dieci personaggi ha il suo stile di combattimento personale e la sua frase speciale per quando vince. È questo, unito al potere che aggiungono le gemme, che dà un notevole fascino a Marvel Super Heroes. Gli stili di gioco sono vari: Hulk e Juggernaut sono due colossi che preferiscono la potenza e gli attacchi da vicino, Psylocke, degli X-Men, è una bellezza dai capelli neri con un potente calcio e il teletrasporto, Iron Man ha un cannone nascosto da ogni parte. Capcom ha ricoperto i giganteschi sprite con colori da cartoni animati, e vi sembrerà di essere arrivati a Cartoonia tanto tutto è in stile. La varietà e le mosse speciali vi faranno tornare a giocarlo molto spesso.



Wolverine e l'Uomo Ragno fanno una bella caduta...





I colori, i personaggi e i suoni sono perfetti per un arcade.



Guarda che colpo!

Le diverse mosse e abilità sono le caratteristiche principali di Marvel Super Heroes. Provate a usare queste...



Il cannone ai protoni di Iron Man è la migliore arma, visto che potrete ottenere 27 colpi con un solo sparo. Ma vi dovrete allenare molto.



Subito dopo viene questa mossa di Ray Blackheart. Dei piccoli dardi elettrici, ragazzi!



Wolverine, oltre a dover indossare degli abiti gialli, ha questo malvagio e tagliente espediente, che è molto utile.



La sexy Psylocke ha a disposizione questo bel coltello. Magneto è così forte che ne avrà bisogno.



Blackheart è il tipico antieroe gotico. Qualunque cosa sia questa, non vorrete essere il suo bersaglio.

Sentitevi speciali!

Le mosse speciali sono potenziate dalle diverse gemme sparse fra i dieci supereroi. Qui c'è scritto cosa fanno.



Le rocce che cadono vi schiacceranno e uccideranno.



Il coltello di Psylocke è migliorato dalla gemma della realtà.



Shuma può fare un attacco niente male con la gemma del potere.



La gemma della vita vi curerà.



Captain America ottiene protezione da uno scudo rotante.



La gemma della mente ha trasformato Shuma in gelatina.





DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn (VERSIONE RECENSITA), MD, N64

Capcom ha prodotto il miglior picchiaduro in 2D per il Saturn. Sareste dei pazzi a non provarlo.

MARVEL SUPER HEROES	
VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	1 o 2
DA	CAPCOM
PREZZO	109.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA 90 — Sprite enormi e animati benissimo si muovono molto velocemente per lo schermo: proprio come l'arcade.

SONORO 87 — Tutti gli effetti possibili, ma manca il parlato dei personaggi.

GIOCABILITÀ 91 — Veloce e furiosa, sicuramente molto più bella nella modalità a due giocatori con tutte le mosse speciali.

LONGEVITÀ 89 — Ci metterete molto tempo a imparare tutte le mosse, e la modalità a due giocatori vi darà dipendenza.

GLOBALE 90

IL GIUDIZIO Non puo essere più veloce. Le due dimensioni non sono un problema quando avete a disposizione tanta velocità.

Fotogrammi...

Un'intelligente caratteristica di Ultim@te Race Pro è quella di mostrarvi gli effetti sulla velocità determinati dall'aumento o diminuzione della qualità della grafica. Riducendo il livello delle ombre delle auto, il dettaglio dello scenario e il numero di oggetti in movimento nello scenario, potrete aumentare la velocità globale del gioco. Inoltre, tutto dipende pesantemente dalla presenza di una scheda 3D accelerata, e di una in particolare...



La versione PowerVR, nonostante sia stupenda da guardare e velocissima da giocare, è sempre inferiore a quella 3Dfx. Ridurre il dettaglio grafico e utilizzare la visuale interna non farà molta differenza (nonostante si aumenti notevolmente la velocità): graficamente e in termini di velocità la versione 3Dfx è impareggiabile.



Ecco la versione che nessuno vorrebbe giocare. Quella per PC non accelerati avrebbe potuto sembrare impressionante qualche anno fa, ma nell'era delle schede 3D non è possibile sopportare delle texture sgranate e delle frequenti pause nell'azione del gioco. Se ancora non vi siete comprati una di queste schede, Ultim@te Race può essere un'altra buona scusa per farlo.



Siamo rimasti tutti molto impressionati dalle fluidissime texture applicate all'asfalto stradale, dagli effetti di luce causati dal sole (che sorge e tramonta, portando notte e giorno) e dai magnifici riflessi sui vetri posteriori delle auto. È una festa per gli occhi.

ULTIM@TE RACE PRO

DISPONIBILE PER

VERSION PC RECENSIT

È giunto il momento che i giochi di guida per PC si scaldino: c'è nuovo rivale...

Se durante il recente exploit nelle vendite di schede acceleratrici 3D per PC avete optato per una PowerVR, allora è probabile che conosciate già Ultima@te Race Pro, seppure in una versione ben lungi dall'essere finale.

Desiderosi di impressionare il pubblico con della grafica incredibile in termini di qualità e velocità, i programmatori della Kalisto avevano incluso un demo nella confezione della sopracitata scheda, in cui si poteva provare una singola pista già sufficiente per sconvolgere chiunque la vedesse. Da quel momento non se ne è più sentito parlare, ma solo fino a oggi, dato che la Kalisto ha deciso di arricchire il proprio demo con altre piste, altre auto, l'opzione di multi-playing e il supporto per i PC privi di schede accelerate, ma soprattutto per quelli dotati di schede 3Dfx, la grande rivale del PowerVR. Per cui, se prima Ultim@te Race si poteva considerare uno stupendo ma corto demo, ora si tratta di un vero e proprio gioco completo, con una grafica meravigliosa anche per fluidità e velocità. Per chi non ha avuto il piacere di vedere o giocare la versione originale, lasciateci pure affermare che Ultim@te Race Pro si può considerare il gioco di corse con la grafica migliore di sempre! Auto, scenari, effetti di luce, oggetti in movimento... dal punto di vista grafico, Ultim@te Race non ha proprio nulla da invidiare ai coin-op da sala giochi in cui spendereste volentieri il solito gettone. Così, al momento dell'installazione, pensavamo che si trattasse del gioco di corse definitivo: non vi descriviamo la nostra delusione quando ci siamo resi conto che la giocabilità non riusciva a raggiungere i fasti ottenuti dalla grafica. Per iniziare, sappiate che ci sono ben sedici piste a vostra disposizione. Bella idea, vero? Beh, penserete così fino a quando non vi accorgerete che, in realtà, le piste sono solo quattro e che le altre dodici non sono altro che le precedenti quattro piste, corse di notte e/o nell'opposta direzione con condizioni climatiche variate. In effetti c'è anche una quinta pista di allenamento, ma si rivelerà fin troppo semplice anche per i giocatori meno esperti. In definitiva, all'atto pratico le piste a disposizione sono quattro. Tutto ciò potrebbe essere più accettabile se fosse





Anche se non è realistico come il suo diretto rivale TOCA, è nettamente più veloce e difficile. Non pensate di vincere le gare in poco tempo.





Usate il radar alla vostra sinistra per evitare di essere superati.

Una delle cose migliori di questo gioco è il prezzo: sembra che costerà molto meno dei titoli concorrenti. Naturalmente vi servirà un computer ultraveloce...



Nell'arena della morte!

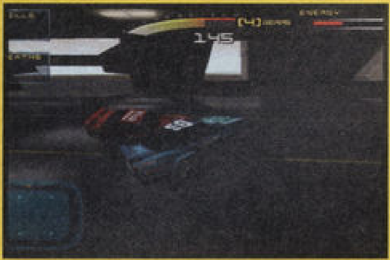
Ultim@te Race Pro non vi offrirà una vasta gamma di piste, ma, per ciò che riguarda la modalità multi-player, il discorso cambia notevolmente. Sia giocando attraverso Internet, sia collegando diversi PC in rete, potrete competere in diverse modalità di gioco, inclusa quella "Tag", in cui dovrete evitare l'auto che "ce l'ha", e il Deathmatch, in uno stile molto simile a quello di Carmageddon.



A meno che non sappiate dove siano i vostri avversari (e non potrete vederli se controllerete la macchina da evitare nel "Tag mode"), vi converrà evitare i tunnel. Andarsi a schiantare contro un muro è molto frequente, anche se si gioca in automatico, e sarete obbligati a usare la retromarcia per uscire dai guai.



L'arena vi permette di andare ovunque desideriate, nel tentativo di veder schiantati i vostri avversari. Massi e pilastri si riveleranno utili per nascondersi, per poi saltare fuori e far polpette dell'avversario. I salti più lunghi vi permetteranno di ammirare il paesaggio, mentre i power-up vi concederanno maggior velocità ed energia.



Se riuscirete a far ribaltare i vostri avversari potrete colpirli a vostro piacimento, anche se le collisioni danneggeranno anche la vostra auto. Colpendo per primi avrete però sicuramente la meglio. Questo è uno degli aspetti più violenti di Ultim@te Race Pro.



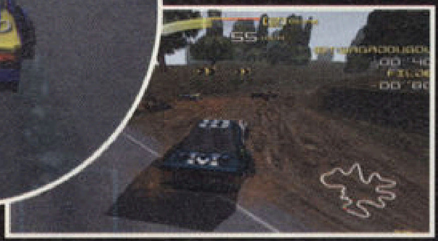
La barra d'energia rossa nella parte alta dello schermo indica la potenza del vostro scudo, per cui controllatela prima di andarvi a schiantare contro un muro, altrimenti rischierete di farvi veramente male. Nella modalità di gioco singolo, potrete alterarne il valore a scapito di quelli relativi a velocità e accelerazione.







Una delle piste include una breve sezione fuori strada abbastanza difficile da affrontare. State attenti a non ribaltarvi.



possibile gareggiare in una sorta di campionato, o competizione simile, contro altri piloti. Incredibilmente (e si tratta di una delle omissioni più stupefacenti in un videogioco da anni a questa parte) non c'è nulla di tutto ciò. L'unica cosa che un giocatore che si diletti in singolo potrà fare sarà di effettuare una corsa contro il tempo o al massimo contro dei piloti controllati dal computer in corse su una sola pista. Ovviamente potrete aumentare il numero di giri, trasformando la vostra gara in una specie di maratona automobilistica, ma, una volta che la gara sarà completata, il "Game Over" sarà inevitabile. Al massimo, vi potrete consolare con un laconico messaggio che vi avvertirà della vostra vittoria o sconfitta.
Queste omissioni non sarebbero così mal gradite se almeno le macchine si comportassero come delle vere automobili, se l'intelligenza artificiale del computer fosse gestita in modo migliore e se non si potessero alterare i valori di accelerazione, velocità e resistenza della propria auto in modo da rendere il tutto più semplice. Tuttavia, tutti questi aspetti sono presenti e contribuiscono a disturbare l'atmosfera creata da una grafica veramente magnifica.
Comunque, nonostante tutto, questo non è un brutto gioco di corsa: faticherete per padroneggiare tutte le piste, e i vari cambiamenti in ognuna di esse renderanno il gioco più interessante. Inoltre, non c'è dubbio che l'opzione dedicata alla modalità multigiocatore arricchisca parecchio l'esperienza videoludica se avete i mezzi per sperimentarla. Peccato, però, che le continue curve vi costringano a premere il tasto dei freni ogni pochi secondi, che la manovrabilità delle auto non sia sempre convincente (cercare di curvare, anche leggermente, mentre si sta effettuando una salita è esageratamente difficile), e che le auto controllate dal computer non si comportino in maniera molto logica. Per esempio, nel caso in cui vi troviate all'ultimo posto, vi accorgerete che andranno a sbattere contro degli ostacoli ai lati della pista, normalmente assai facili da evitare, in modo da essere raggiunte.
Naturalmente, la decisione sull'acquisto di Ultim@te Race Pro dipenderà soprattutto dal fatto che possediate un PC adeguatamente veloce, dotato di una scheda 3D acceleratrice. Stiamo parlando del gioco ideale per stupire i vostri amici, e sappiate che nessun altro titolo riesce a raggiungere la perfezione visiva di questo Ultim@te Race Pro. Come serio gioco di corse, però, soffre di molti difetti. Avete presente quelle modelle che hanno provato a dedicarsi alla musica, incidendo qualche singolo? A volte la bellezza non è tutto...

Chissà se oggi piove!

Una delle caratteristiche più impressionanti di Ultim@te Race Pro è legata alla presenza e variabilità delle condizioni climatiche e della luce solare. Si parte dall'alba per arrivare alla notte passando per il crepuscolo. In più dovete fare i conti con gli elementi: la pioggia condiziona pesantemente ogni pista, rendendo obbligatorio il cambio delle gomme con un set più idoneo.



Le condizioni di guida perfette. Un mare di luce, un po' di vento e della bella musica. Questa sì che è vita!



Durante le gare, avrete modo di accorgervi come cambi il colore del cielo durante il tramonto, con tonalità crescenti di arancione. Premete 'L' per accendere le luci. È difficile guidare senza.



Volendo, potrete anche spegnere le luci, ma sarebbe un'autentica pazzia. È pure iniziato a piovere da poco, e la è pista ancora più scivolosa.



Le luci sono obbligatorie quando il sole è tramontato. È divertente provare a vedere quanto tempo si può resistere guidando senza prima di andare a schiantarsi contro qualche ostacolo.

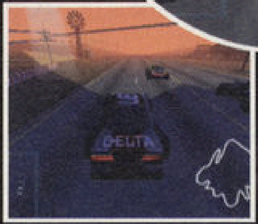






Delle tre diverse visuali a vostra disposizione, quella dall'interno dell'auto si rivela essere la migliore per il controllo del mezzo, nonché la più veloce. Ciò è dovuto al fatto che il vostro PC non sarà obbligato a disegnare e calcolare i riflessi e le texture per la vostra auto.





Ondeggiando e utilizzando contemporaneamente le luci si possono mettere in difficoltà gli avversari.



ULTIM@TE RACE PRO

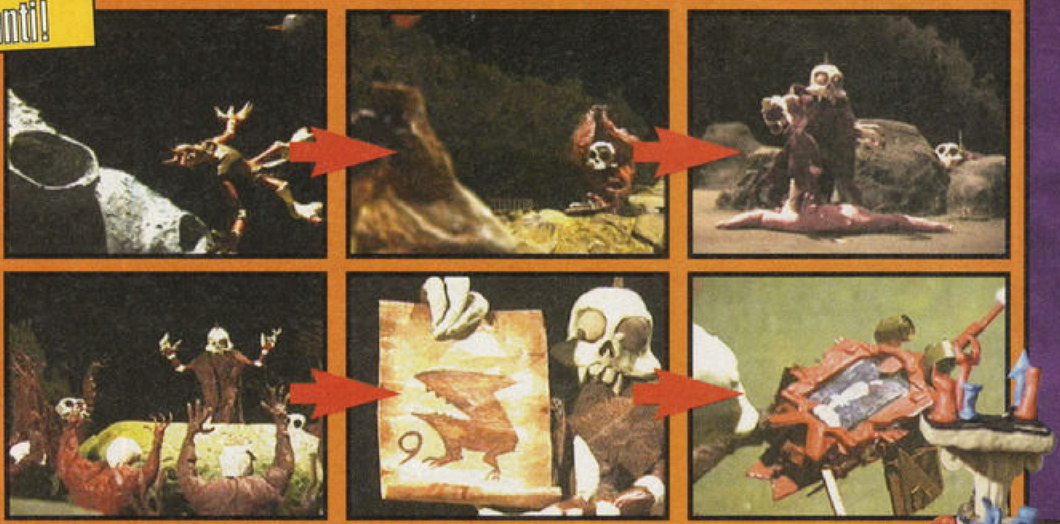
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 16
DA	Kalisto/Microprose
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Scenari, effetti di luce e grafica generale ottimi. **95**	Una colonna sonora techno un po' irritante, accompagnata dai soliti effetti sonori. **74**	È un'autentica scheggia, ma le auto non si controllano in maniera ottimale. **81**	Le quattro piste non vi intratterranno per molto, ma la modalità multi-player sì. **79**	**80**

IL GIUDIZIO Un gioco stupendo da guardare, con qualche difetto e poche opzioni. Sarà difficile resistergli.

Storie raccapricccianti!

Per spazzare via ogni dubbio sul fatto che i realizzatori del gioco siano fuori di testa, la storia del gioco vi vede nei panni di un eroe d'argilla (con una testa che ricorda in modo sospetto un porro) che deve salvare una tribù di scimmie con teschi umani al posto della testa. Roba da matti. Klogg, il nemico del nostro eroe Klayman, cade accidentalmente sul pianeta Idznak, ruba velocemente la testa e la pelle della scimmia sulla quale era caduto e afferma di essere Kloggmonkey, il leader del pianeta. Ordina quindi di costruire un'astronave da guerra chiamata "Motore malvagio #9", con la quale progetta di distruggere il pianeta di Klayman. Una scimmia è sufficientemente saggia da fiutare l'inghippo e avverte Klayman dell'imminente disastro con l'aiuto di un bizzarro marchingegno volante, ed è qui che voi, cari amici, inizierete l'avventura.



DISPONIBILE PER: PC — PlayStation (VERSIONE RECENSITA)

SKULLMONKEYS

Se per voi questo gioco ha un senso, allora siete persone certamente migliori di me...

Non appena le idee che stanno dietro al gioco vi appariranno chiare, Skull Monkeys avrà tutte le caratteristiche per essere uno dei giochi più interessanti dell'anno. Provate a pensarci: un platform con grafica e giocabilità superbe prese direttamente da classici come Earthworm Jim e Cool Spot. Vi renderete conto che il gioco è stato sviluppato da molti di coloro che avevano realizzato Earthworm Jim, e sarà allora che faticherete a contenere la vostra gioia.

I Neverhood sono responsabili del gioco per PC che porta lo stesso nome ma ora (trasportando l'eroe di quel gioco per PC, Klayman) stanno per provare qualcosa di un po' diverso... o forse no. Pensate ai platform 2D, e tenderete a pensare alle cattive conversioni di Earthworm Jim (praticamente identica alle versioni per Megadrive o Super NES) o di Oddworld. Prendete l'umorismo, la giocabilità, l'uso intelligente di parlato ed effetti sonori di Earthworm Jim, aggiungeteci la sensazione più "digitalizzata" della grafica di Oddworld e avrete una prima idea di quello che è Skull Monkeys.

Il gioco si svolge su oltre 100 livelli, ed è qui che iniziano le principali somiglianze con Earthworm Jim. Il modo in cui morite, la posizione che assumete quando sparate, lo stile dei salti, le varie animazioni "di attesa" che si attivano quando abbandonate il controllo del personaggio per qualche secondo, il parlato e gli effetti sonori, la struttura complessiva dei livelli... tutto è stato preso dal gioco di quell'invertebrato rosa.

L'aspetto di Skull Monkeys è quindi una raccolta del meglio di tutti questi elementi, provando una volta per tutte che non sono necessari poligoni o particolari effetti di luce per dare a un gioco l'aspetto di un prodotto professionale. Aggiungete le meravigliose musiche (che sono veramente tra i pezzi migliori che abbiamo mai sentito in un gioco), i tocchi di originalità che vi potreste aspettare dalle persone coinvolte nella realizzazione di Earthworm Jim e il fatto che ci siano circa 15 minuti di animazione digitalizzata di altissima qualità che compaiono tra un livello e l'altro, e le cose iniziano a farsi decisamente rosee.

Ma togliete tutta la stupefacente presentazione e l'eccezionale grafica e avrete sempre bisogno di un gioco valido, tutto sommato. Vectorman (anche questo il lavoro di molte delle persone che hanno sviluppato Skull Monkeys) su Mega Drive, Aladdin ed entrambi gli Earthworm Jim sono la testimonianza del fatto che la giocabilità e la grafica possono tranquillamente andare mano nella mano quando sono realizzati correttamente e, fortunatamente,



Il cast... vermino!

Una piccola lezione di storia, gente. Prima che Dave Perry se ne andasse per fondare la Shiny, lanciasse Earthworm Jim a un pubblico insospettatamente vasto e riempisse il mondo di gioia e di luce, lavorava assieme ad altri per Virgin. Anche se potreste credere che il merito per Earthworm Jim sia tutto di Perry, non è così. Il creatore originario di Jim, per esempio, è un certo Douglas TenNapel, che ora dirige Neverhood (gli sviluppatori di Skullmonkeys). Altri soggetti coinvolti, che ora lavorano alla Neverhood, sono quindi...



Mike Dietz – Capo animatore di Earthworm Jim 1 e 2.

Mark Lorenzen – Responsabile dei background in Earthworm Jim 2.

Steve Crow – Disegnatore degli sfondi e designer in Earthworm Jim 1 e 2.

Vedete, ora tutto ha un senso, no ?





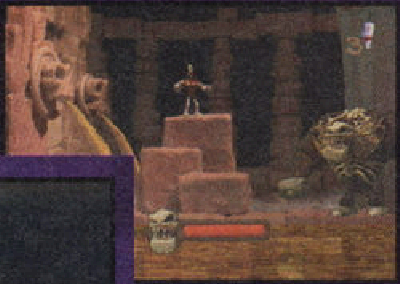
L'eroe, Klayman. Un uomo dalle grandi labbra, strane abitudini alimentari e una notevole abilità di soffiare aria da un buco in cima alla testa.







(Sopra) Quelle quattro palle alla vostra destra vi aiuteranno ad aumentare il punteggio. Quando sarete riusciti a raccoglierne un totale di 100, verrete premiati con una vita extra.

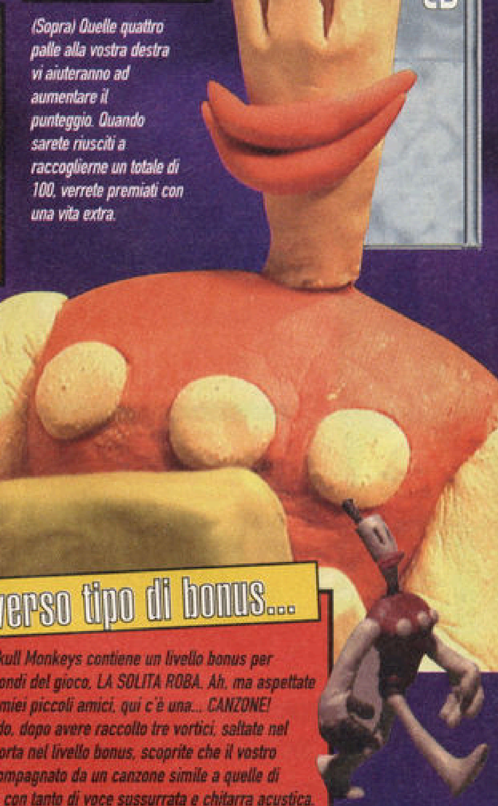




(Sopra) Il primo boss con il quale verrete in contatto si rivelerà un osso duro (duro come un budino di riso).



(Sinistra) Mentre vi aggirate per i primi livelli, dei puntatori vi indicano gli oggetti che potete raccogliere... molto utile.



qui molta di quella giocabilità è evidente.
I livelli sono sufficientemente vari, i controlli rispondono bene e, anche se buona parte degli enigmi è familiare a chi ha un po' di consuetudine con i platform, creano un complesso molto gradevole.



Non cerchiamo scuse per avere utilizzato gran parte della recensione per paragonare questo gioco a Earthworm Jim. È possibile che già sappiate come possa essere questo gioco e risulta abbastanza ovvio, giocandolo in modo esaustivo, che questo è esattamente ciò che gli sviluppatori volevano farvi pensare. Fondamentalmente, si tratta del solito gioco, ma con grafica digitalizzata e con un personaggio differente.
Ci sono certamente sufficienti passaggi segreti, livelli nascosti e bonus stage per mantenere alto il livello dell'interesse, ed è stato piacevole notare come, in diverse fasi del gioco, il design dei livelli cambi da una modalità tutta "vai a destra, vai a sinistra!", a un qualcosa di più "investigativo". Skull Monkeys eserciterà il suo fascino principalmente nei confronti di un pubblico che desidera un platform pulito e di qualità per la generazione a 32 bit, così come Oddworld è stato un aggiornamento più che dignitoso di Flashback. Ma c'è qualcosa in questo gioco che potrà affascinare chiunque.

Un diverso tipo di bonus...

Sì, sì... così Skull Monkeys contiene un livello bonus per ognuno dei mondi del gioco. LA SOLITA ROBA. Ah, ma aspettate un momento, miei piccoli amici, qui c'è una... CANZONE! Stupiti? Quando, dopo avere raccolto tre vortici, saltate nel warp che vi porta nel livello bonus, scoprite che il vostro viaggio è accompagnato da un canzone simile a quelle di James Taylor, con tanto di voce sussurrata e chitarra acustica. James Taylor, quello che ha cantato con Elio, su! È incredibilmente divertente e, per darvi una pallida indicazione di quello che intendiamo dire, eccovi alcuni versi della canzone, così potrete cantarla!

"Here's a little bonus room,
'Cos I know you've had it tough.
And here's a little bonus tune
About collecting real cool stuff."

"You can linger,
'Cos I'm your video friend.
Think of me as a father figure,
With a hand to lend."



Ecco un altro degli oggetti da prendere. Quando ne avrete tre, si aprirà uno speciale ingresso a un livello bonus.



Nel livello speciale, troverete moltissime vite extra, pillole e oggetti preziosi. Prendete tutto quello che potete perché non ci sono limiti e poi dirigetevi all'uscita.

Oggetti di distruzione!

Per aiutare Klayman nella sua missione, i programmatori hanno saggiamente deciso di dotarlo di un'ampia selezione di armi da raccogliere lungo i livelli.

Uccello a ricerca



Sparate questo uccello e, fedele al suo nome, volerà verso il nemico più vicino. Dovrete fare attenzione, però, in quanto non è molto veloce.

Sbuffone



Uno sbuffo d'aria esce dalla testa di Klayman, lasciando al suo posto un duplicato che permette alla versione "ariosa" di proseguire nel gioco... una specie di vita di riserva.

Slappy il criceto



Raccogliete Slappy per avere tre criceti rotanti. Non appena colpirete qualcosa la distruggerete, ma perderete un criceto. Che volete farci, è la vita!

Proiettili



Non ce ne sono molti, quindi utilizzateli saggiamente. Gli sviluppatori hanno perso una grande occasione per far estrarre a Klayman un'enorme, simpatica pistola.

SKULL MONKEYS

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	EA
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Fondali e presentazione spettacolari, e ottimo uso della Claymation. 91	Abbondanza di effetti oltre a eccellenti (e divertenti) musiche. Tra i migliori... 90	Immaginate una buona versione di Earthworm Jim sulla PlayStation e non sarete lontani. 80	Ci sono circa 100 livelli (inclusi vari bonus stage). 86	89

IL GIUDIZIO Un platform di classe e molto pulito. Potrebbe essere battuto solo da un Earthworm Jim migliorato.

Akuma!

Bene, qual è la differenza tra Street Fighter Alpha 2 e la versione Dash (chiamata Gold in Giappone) di questa raccolta? Non molta, per dirla in breve. L'aggiunta più importante riguarda Akuma e consiste nella possibilità, accessibile dallo schermo delle opzioni, di sfidare questo miserabile rissaiolo con un personaggio a vostra scelta. Ci sono anche differenti versioni di alcuni personaggi, come Evil Ryu, Sakura e Devil Akuma, ma nulla per cui valga la pena sborsare del denaro se si possiede già l'originale.





STREET FIGHTER COLLECTION

Tre "Street Fighter" in uno ! Qualcuno sa come attaccare un pad per il Super NES alla PlayStation?

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn, MD, N64

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Nella trepidante attesa delle meraviglie tridimensionali di Tekken 3, Capcom ci mostra che il 2D ha ancora qualche freccia al suo arco.

Nel campo dei picchiaduro, Street Fighter è senza ombra di dubbio il capostipite più autorevole. È quello che ha saputo appassionare più di tutti ed è diventato subito un grande classico.

Sfortunatamente, questa raccolta Capcom non mostra sufficiente rispetto nei confronti del vecchio "grande" dei picchiaduro. Certo, sulla carta sembra eccezionale, una compilation di due CD con tre classici della serie più longeva e di maggior successo dei picchiaduro. Troverete il "vero" seguito al gioco originale, Super Street Fighter 2, il meglio dei titoli "pre-Alfa", Super Street Fighter 2 Turbo, e una versione migliorata mai uscita sul mercato occidentale: Street Fighter Alpha 2 Dash. Sono tutti qui, in attesa che mettiate assieme le vostre combo preferite, proprio come se Tekken non fosse mai esistito.

E allora, di cosa ci lamentiamo, dopotutto? Il problema con Street Fighter Collection è che ci dà l'impressione di essere niente più di un paio di vecchi giochi messi assieme in qualche modo su un CD, anziché la compilation della saga Street Fighter che avrebbe dovuto essere. Insomma, manca un po' di cura, e le motivazioni di questa critica sono evidenti.

Per prima cosa, i due giochi a 16 bit, Super Street Fighter 2 e Super Street Fighter 2 Turbo, sembrano in modo sospetto trasposizioni dirette dal Super Nintendo, piuttosto che le perfette copie degli arcade che la PlayStation potrebbe tranquillamente supportare. E a peggiorare le cose, questa volta dovrete anche sorbirvi orribili caricamenti prima di combattere, cosa particolarmente fastidiosa se eravate abituati a giocare a questi titoli in sala giochi o da una cartuccia. E poi che cosa ci fanno quegli enormi bordi, che incorniciano l'azione con la finezza di un buzzurro? Tutto suggerisce che alla Capcom non si siano impegnati poi in modo eccessivo. Qualche nota sulla storia come quelle presenti in Namco Museum e qualche altro extra avrebbero regalato a questa raccolta maggior spessore. Una cosa fuori discussione è invece la giocabilità. Il gioco più vecchio all'interno della raccolta, Super Street Fighter 2, può dimostrare la sua età, ma la versione Turbo riesce tuttora a mettere alla prova la vostra abilità e Alpha2 è semplicemente sorprendente. C'è una profondità in tutti i combattimenti della serie che non troverete in nessun altro gioco: quell'elemento istintivo tattico che arriva da un sistema di combattimento che vi permette di sviluppare il vostro stile personale. Se non possedete Alpha 2 o avete solo l'ultima versione 3D "Ex Plus Alpha", ecco un modo conveniente per appropriarvi di una parte essenziale dell'esperienza "Street Fighter". L'unico rammarico riguarda il fatto che quello che avrebbe potuto essere un acquisto essenziale sia stato messo insieme in modo così superficiale. Il fattore giocabilità è sempre qui, ma il tutto avrebbe potuto essere stato realizzato molto meglio.

La raccolta completa...

Allora, che genere di primizie ha incluso Capcom in questo CD? Primizie nessuna, ma molte cose divertenti. Leggete e imparate, giovani sfidanti...

Super Street Fighter 2



Questo è stato il primo vero, un po' improvvisato seguito dell'originale Street Fighter 2 e presenta nuovi combattenti come Fei Long, T Hawk, Dee Jay e Cammy. Interessante, quindi, ma lento e datato, a essere onesti.

Street Fighter 2 Turbo



Il Turbo è stato il picco della serie originale Street Fighter, fino all'uscita della serie "Alpha", graficamente sorprendente e che ha introdotto nuove mosse, migliori animazioni e un nuovo personaggio chiamato Akuma. Rimane veloce e giocabile, ma i caricamenti vi faranno soffrire.

Street Fighter Alpha 2 Dash



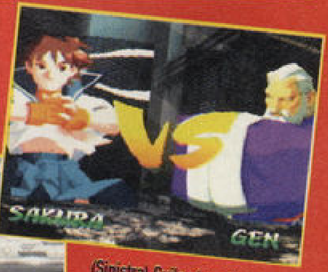
Questo è sicuramente il gioco che ha la stellina sulla porta del camerino. I miglioramenti di Dash non sono eccezionali, ma questo gioco rimane il migliore esempio di Street Fighter in circolazione e come la natura lo ha concepito, nel suo glorioso 2D.



Bison si è beccato un sano vecchio schiaffone da Akuma. Se lo merita, per aver fatto parte del terribile film su Street Fighter.



"Mi scusi signore, ma ci siamo appena conosciuti. Ci sono persone che si accontenterebbero di una stretta di mano...".







Tutto questo mi riporta alla mia gioventù...



(Sinistra) Guile viene lanciato addosso ad alcune casse. Avrebbe dovuto avere il suo calcio carico e pronto.

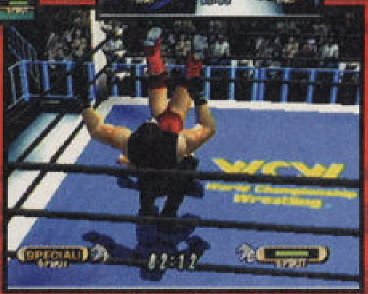
STREET FIGHTER COLLECTION	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	VIRGIN
PREZZO	129.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Alpha è sbalorditivo, ma è un peccato che gli altri due giochi non siano riproduzioni fedeli degli arcade. 85	La solita musichetta e gli effetti ai quali siamo abituati. 75	Rimane il miglior motore 2D. Ma i tempi di caricamento sono troppo lunghi! 90	Street Fighter 2 Turbo e Alpha 2 Gold sono favolosi, a dispetto dei problemi della versione PAL. 85	86

IL GIUDIZIO *Street Fighter rimane il più grande. Vale la pena di acquistarlo, ma avrebbe potuto essere un "must".*

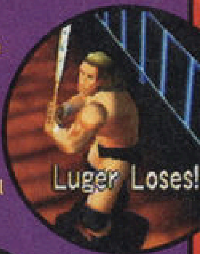




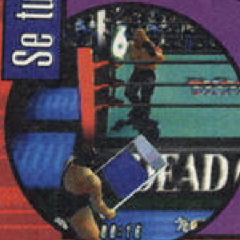


Se tutto il resto fallisce . . . barate!

Avete usato la vostra mossa speciale e lo avete colpito col massimo della forza, ma vi viene ancora incontro. Visto che non c'è l'arbitro sul ring potete saltare fuori e prendere alcune armi che gentilmente vi passerà la folla. Sedie e mazze da baseball sono solo alcuni degli oggetti che potrete usare contro i vostri avversari.



Sì, posso anche aver perso adesso, me se viene fuori dal ring gli attorciglio questo intorno al collo.



Se l'arena è piena, da dove vengono queste sedie vuote?

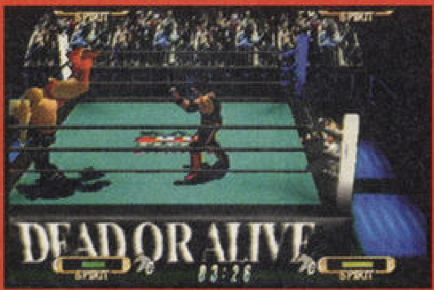
WCW VS NWO WORLD TOUR

Adulti grandi e grossi che indossano vestiti attillati e maschere? Siamo a una festa bislacca o è un nuovo gioco di wrestling?

Provate a dare un'occhiata a vostro padre. Probabilmente lavora dalle nove alle cinque e conduce una vita molto normale. Probabilmente si limitava, o si limita, a spedirvi nella vostra stanza quando vi comportavate male e non gli veniva neanche in mente di prendervi per il collo, girarvi a testa in giù, sbattervi sul pavimento e chiedervi di arrendervi.

Beh, siate felici che vostro padre non lavorasse per la WCW, perché se avesse deciso di portare il lavoro a casa probabilmente sareste finiti all'ospedale in prognosi riservata molto di frequente. Questi tipi sono sulla cinquantina, passano le giornate a vestirsi con abiti appariscenti, si truccano, e cercano di far rimbalzare un altro pazzo come loro per il ring: e la gente paga una fortuna per andare a vederli! Oggi queste grette macchine da combattimento stanno diventando ancora più pazze e famose, grazie soprattutto alla serie di giochi sul wrestling di Acclaim e di THQ.

Quest'ultimo episodio è il primo a trasportare quella che è una delle più grosse federazioni americane in un ambiente di combattimento 3D e a farla scontrare contro un sacco di personaggi famosi. WCW vs NWO vi fa scegliere fra le più grandi star che lottano nella WCW, come Hulk Hogan, Sting, e altri personaggi meno famosi. Dovrete far combattere la vostra star preferita in una serie di incontri, facendola battere con avversari sempre più forti, fino a quando non inizierà a vincere un po' di titoli.



È meglio tenere le mosse speciali per la fine, quando il vostro avversario ci mette più tempo a riprendersi.

Tutti i personaggi hanno delle mosse speciali: alcune uniche, altre invece comuni a tutti. La grande varietà di colpi disponibili, personaggi a disposizione e opzioni rendono questo il miglior gioco fra quelli di wrestling, e lo mettono in una buona posizione anche in confronto agli altri giochi di lotta. Purtroppo viene penalizzato dalla mancanza di velocità e da alcune animazioni scadenti, ma la parte peggiore è che la molti dei combattimenti sono ripetitivi, e diventa facile vincere dopo alcuni round. Ci sono troppe poche mosse speciali dedicate ai singoli personaggi, e questo aggiunge poca varietà all'azione. La mancanza delle barre d'energia, inoltre, non vi permette di sapere quanto vi manca per stendere l'avversario.

Avete una barra lampeggiante colorata che vi indica come sta il vostro personaggio, ma alcuni preferiscono combattere in modo che quando sanno che l'avversario è quasi a terra usano la loro mossa speciale per non dargli alcuna possibilità.

Questa è una cosa molto difficile da fare in questo gioco. Se fosse stato un po' più veloce e vario sarebbe stato sicuramente un ottimo titolo. È divertente per un po', ma non come dovrebbe esserlo un gioco di wrestling.

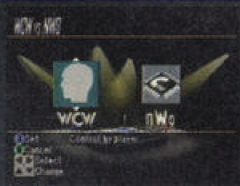
DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Giochi di lotta sul Nintendo 64? Sarebbero Killer Instinct Gold (che non è male), Mace o Fighter's Destiny, che è probabilmente il migliore.

Distribuire botte in tutto il mondo!

Per scoprire chi è il migliore wrestler non potrete solo affrontare dei combattimenti uno contro uno. Per arrivare in cima alla lista della WCW vs NWO dovrete diventare i campioni di diverse federazioni.



Scegliete un gruppo di cinque uomini per battere cinque avversari.



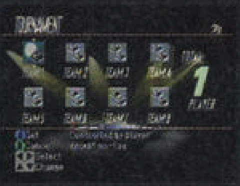
Potrete giocare in coppia, avere handicap e usare le Battle Royal nelle esibizioni.



Raggiungete la vetta in ognuna delle quattro leghe che vi vengono proposte.



Due giocatori uno contro uno o in coppia. Battete il vostro amico o aiutatelo.



Battete otto squadre nel torneo. Solo per i migliori.

WCW VS NWO WORLD TOUR	
VERSIONE RECENSITA	N 64
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	THQ
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
I personaggi non sono molto realistici, e le animazioni sono fatte male e sembrano innaturali. 78	Pochi effetti sonori: ci sarebbero volute più urla e sbuffi dei lottatori durante il combattimento. 57	Molte mosse e wrestler facili da controllare. Ci sarebbe voluta un po' più di varietà. 79	Vanta molte opzioni, ma il suo essere così ripetitivo lo penalizza molto. 78	78

IL GIUDIZIO *Un gioco di lotta 3D abbastanza valido con qualche piccola innovazione.*





Iniziate a curvare non appena vedete le frecce.





La modalità per due giocatori può risultare virtualmente ingiocabile a causa della grafica sconclusionata.

JET RIDER2

È una corsa futuristica mozzafiato, ma può competere con gli altri giochi del suo genere?

Qualsiasi cosa sia Jet Rider 2, questa è molto lontana dal potersi definire come "la solita corsa". Quanti altri giochi del genere vi permettono di voltare gli angoli a velocità supersonica rimbalzando sui muri o di usare raggi energetici per affrontare le curve esageratamente strette a tutta birra? Quanti altri vi permettono di gareggiare tra le rovine di città distrutte dai terremoti e hanno un sacco di tracciati?

È un peccato che il sequel di Jet Rider sia uscito dopo WipeEout 2097. Sembra infatti che da questo futuristico "vola-duro" abbia preso in prestito molte idee senza averne però carpito la vera essenza: la vitalità furiosa. Date un'occhiata alla grafica di WipEout e capirete quanto quella di Jet Rider 2 sia modesta. Quando si corre a tutta birra non si nota quanto a blocchi sia la grafica o quanto i fondali escano dal nulla, ma è molto improbabile che possiate andare sempre a quella velocità. WipEout si è assicurato la pole position con i suoi percorsi molto fluidi, e Jet Rider 2 si posiziona nelle ultime file della griglia.

Ci vuole più fortuna che abilità per portare a termine le imprese necessarie per vincere. Non appena cominciate a prendere le misure del gioco, incappate in un salto, riuscite magari anche a raggiungere il checkpoint ma solo per essere in seguito disarcionati dal vostro mezzo, cosa che rende quasi impossibile vincere. È a questo punto che scoprite i difetti Jet Rider 2. Certamente ha dei tocchi di classe (potete effettuare delle acrobazie aeree e impennare la moto in modo da prendere le curve più velocemente) che potenzialmente lo innalzano al di sopra della media di giochi del genere, ma nella pratica i molti difetti riducono questo potenziale. La modalità a due giocatori utilizza lo split screen per aggiungere il divertimento di bastonare un vostro amico, e ci sono abbastanza opzioni per la modalità a un giocatore da farvi correre come dei matti, almeno fino a quando non sarete sopraffatti dai vari problemi. Per di più potete utilizzare al meglio il nuovo pad analogico. Quest'ultima è una delle caratteristiche migliori del gioco: il controllo del veicolo, normalmente poco maneggevole, viene molto migliorato dall'uso del pad analogico. Jet Rider 2 è abbastanza ambizioso, ha qualche tocco originale e intelligente ma non può essere considerato uno dei giochi migliori a causa dei numerosi difetti che appaiono assai evidenti. Manca dell'accuratezza delle gare futuristiche che vanta WipEout 2097. Vale la pena di giocarlo, ma nel caso decidiate di comprarlo potreste rimanerne insoddisfatti.





Se non volete fare una brutta fine evitate gli alberi.

Non male dopotutto: arrivate secondi.





Sinistra: state per attraversare un ponte che vi sembrerà davvero interminabile.



Hill e Schumacher non ci sono...

Siete dei pazzi spericolati corridori o dei lenti e saggi guidatori della domenica? Decisioni, decisioni...





Vampeera ha una buona accelerazione ma una bassa velocità massima, il simpatico ragazzo qui a destra può ben tenere il suo passo.





A rischio di sembrarvi sessista, lei è una pessima guidatrice, mentre Il Baffo è un vero demonio.





Li'l Dave è lento ma non finirà fuori dal percorso. Diversamente dalla signora, che non tiene molto la strada.





Blade è ottima, mentre Wild Side vi offre una guida selvaggia se siete in grado di tenerla in strada.





Con questi due farete un affare: sono tosti, veloci e una volta fattaci la mano saranno imbattibili.

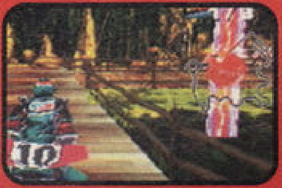
DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn, MD, N64

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

La solita corsa? Malgrado il genere nutrito, l'unica cosa che gli si avvicina è il primo Jet Rider.

Raggio traente!

La maggior parte dei tracciati usa l'opzione del raggio traente, che vi dà la possibilità di effettuare una curva a massima velocità, tirare il turbo a tutta birra e agganciarvi al raggio per passare l'angolo senza schiantarvi.



Premete il tasto del turbo assieme al raggio traente per prendere la curva a super velocità!



Attenti a non girarvi di 360°: dopo una sterzata del genere non è semplice capire in che direzione ripartire!

JET RIDER 2	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	SONY
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Blocchettosa, soffre di "pop-up" ma si muove abbastanza velocemente da mascherarlo. 60	Effetti miseri e poco migliorati rispetto al precursore. Il rumore del motore vi farà impazzire. 40	Qualche tocco elegante lo rende migliore della media e le molte opzioni lo rendono ancora più interessante. 69	Dieci tracciati, tre disponibili sin dall'inizio, e modalità due giocatori. Però è frustrante. 59	60

IL GIUDIZIO *Più un ampliamento del predecessore che un nuovo gioco. Difficilmente potrà misurarsi con i rivali.*







RAMPAGE WORLD TOUR

King Kong impazzisce a Hong Kong.

Incavolatevi!

Non dovete mica sempre distruggere tutto. Ogni tanto, prima di passare a un nuovo livello, avrete dei quadri dove raccogliere dei bonus extra, subendo dei danni se prendete quelli sbagliati.



Volate attraverso questo livello-bonus per aumentare il punteggio e, soprattutto, per far crescere la barra dell'energia.

Una bella occasione per cancellare i luoghi di vacanza all'estero da voi preferiti... Scordatevi di quelle noiose vacanze che eravate soliti fare... provate invece Rampage World Tour! Verrete spediti in un mucchio di splendide località e li potrete portare la distruzione nei panni di un tipico mostro di un film di serie B. Il vostro fine ultimo è di decimare le città e mangiarne i cittadini: idea simpatica, eh?

In questo gioco dovrete incontrare gli abitanti del luogo (e mangiarli), tenere d'occhio le forze armate (e mangiarle) e interessarvi all'architettura locale (e distruggerla, per poi mangiare tutto quello che contiene). È la vacanza perfetta per un hooligan. Solo che, invece di essere un vandalo qualsiasi, potrete giocare nei panni di uno dei tre mostri alterati geneticamente che sono scappati da un laboratorio locale.



Rampage World Tour è uno di quei giochi che ti rimandano indietro ai bei vecchi tempi della storia dei videogiochi. I giorni in cui mettevi 200 lire in un videogioco e ancora ti sembrava troppo caro. I giorni in cui i giochi da giocare a casa erano su cassetta. I giorni in cui ci accontentavamo anche di giochi dalla grafica scarna se però avevano una buona giocabilità. Purtroppo Rampage World Tour non ha né l'una né l'altra cosa.

La grafica è molto retrò. È tutto in 2D e l'animazione dei personaggi ricorda più Thunderbirds che Toy Story. Capisco che questi mostri siano deformi (o dovremmo dire alterati geneticamente), ma qualsiasi cosa sia così deforme da muoversi in questa maniera dovrebbe essere stata pietosamente eliminata da tempo. È tutto abbastanza gradevole, ma comunque Rampage World Tour è ben lontano dall'avere una giocabilità memorabile. L'azione si sviluppa a un ritmo desolatamente lento e ci sono una serie di problemini da strapparsi i capelli. Il mostro da voi scelto subirà i colpi dei piccoli umani ai suoi piedi (sembrano più formiche che uomini). Il problema è che non ci potete fare niente: dovete andare avanti per raggiungere l'obbiettivo del livello. Ok, diciamo che potete ingozzarvi di cibo per mantenere alta la vostra energia e che potete distruggere i vari veicoli militari che vi vengono addosso, ma dover continuamente passare da tutto questo al vostro reale obbiettivo diventa, alla lunga, molto frustrante. Non c'è dubbio che Rampage World Tour sia mirato a un pubblico di nostalgici che ritiene che i giochi con un'impostazione più vecchia siano fichi. Tuttavia, con anche alcune pecche nella giocabilità e nella grafica che, anche se colorata, non fa molto per i vostri occhi, Rampage World Tour finisce per essere un normale gioco arcade che vi potrà divertire per un'ora, prima di finire in qualche cassetto. Chi lo sa, forse quelle vacanze non erano poi tanto noiose...

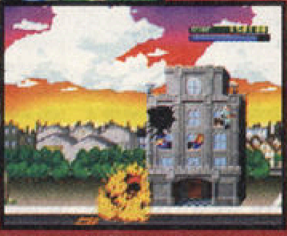
DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Non c'è nessun gioco da poter paragonare a questo, ma questo non significa che sia eccezionale.



Pare proprio che siate caduti in disgrazia. Così imparate a mangiare tutto quello che trovate.



Sfondate un po' di finestre per prendere un po' di cibo.

I due cattivoni!

Non è divertente distruggere le città da soli. Perciò, perché non chiamare un amico? Demolizione congiunta è il piatto del giorno (ma, se volete, potete far fuori l'amico con un paio di colpetti cattivelli e dare la colpa al fuoco nemico).



Non fermatevi, distruggete il palazzo mentre il mostriciattolo verde sta ancora salendo.



Ci sono più personaggi da scegliere, ma ci sono pochissime differenze tra di loro.

RAMPAGE WORLD TOUR	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	GTI
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA — Grafica 2D molto colorata ma animazione povera e nessuna varietà nei livelli — **50**

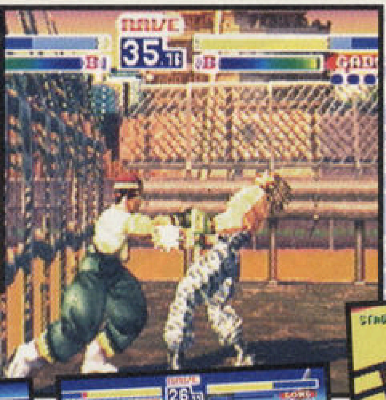
SONORO — E' tanto brutto che potrebbe partecipare a un Festival televisivo. Gli effetti sono mediocri. — **49**

GIOCABILITÀ — Divertimento assicurato per poco. Non c'è varietà nei livelli. — **60**

LONGEVITÀ — Frustrante più che stimolante. Molti livelli ma nessuna varietà e alla fine ci si stanca. — **55**

GLOBALE — **57**

IL GIUDIZIO *Se non andate il delirio per le vecchie glorie, qui non troverete niente per voi. Passate oltre.*

Yugo si abbandona a una danza di vittoria infantile, anche se ha perso. Stupido animale.

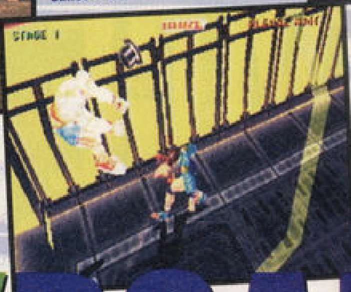
Gli abbondanti effetti di luce vivacizzano anche il più noioso degli incontri.

La trasformazione da ragazza a coniglio di Alice produce questo cuoricino appena visibile.



Le inquadrature dei replay non lesinano angolazioni ricche di atmosfera.




DISPONIBILE PER: PC · PlayStation (VERSIONE RECENSITA) · Saturn · MD · N64

BLOODY ROAR HYPER BEAST DUEL

Ecco un picchiaduro che scatenerà la belva che c'è in voi...

Agli antipodi dell'ultra-realistico Bushido Blade (di cui parliamo su questo stesso numero), troviamo Bloody Roar. Dove Bushido Blade difetta di power bar, Bloody Roar ne ha ben due, e dove il primo richiede un'articolata perizia con le armi, Bloody Roar preferisce trasformarvi in animali e gettarvi nella mischia con una serie letteralmente incredibile di colpi e calci. Ebbene sì: Bloody Roar si integra più facilmente nella corrente principale dei picchiaduro, e alla fine risulta probabilmente più divertente per il classico giocatore di quanto non lo potrebbe essere l'ultima creazione stranamente cervellotica della Square.

Naturalmente ha la sua arma segreta (la sopracitata licantropia), ma è il minimo che ci possiamo aspettare di questi tempi. E al contrario di come finiscono di solito le sorprese, questa non sembra niente male, e contribuisce decisamente a rendere più accattivante la giocabilità. La barra secondaria infatti, denominata "Beast", si riempie a forza di dare e ricevere colpi finché, a circa un terzo del suo percorso, vi permette di premere il tasto O per trasformarvi nella forma animale del vostro personaggio umano. E come vi immaginerete, questo evento vi consentirà una nuova gamma di mosse precedentemente inaccessibili, il che giustifica più che egregiamente la sua esistenza. I suoi programmatori hanno inoltre perfezionato ulteriormente questo meccanismo. Nella vostra condizione animale sarete leggermente più lenti ma un po' più potenti di prima, come vi aspettereste, ma non c'è dubbio che le mosse più stravaganti e il loro alto potere stordente rendano sicuramente più desiderabile un corpo ricoperto di pelo e artigli. D'altra parte però, una volta trasformati, la vostra barra Beast inizia a decrescere, il che significa che trasformarsi troppo presto potrebbe darvi troppo poco tempo per trarre effettivi vantaggi dalla vostra condizione bestiale. Se invece aspettate troppo potreste essere sopraffatti dal vostro avversario. Comunque è il picchiare che conta veramente, qualunque sia la strategia che si decida di utilizzare, e Bloody Roar non è certamente incompetente in questo campo. Decisamente etichettabile come "accessibile", il suo sistema di controllo consiste nella stragrande maggioranza delle volte di due soli pulsanti d'attacco: calcio e pugno. Santo cielo! Ma non è così male come sembra. Con il pad direzionale perfettamente integrato nel sistema, e un rispettabile numero di mosse speciali relativamente complicate da effettuare, ci dovrebbero essere abbastanza sfumature per tutti tranne che per i più accaniti divoratori di combo. Immaginatevi un mix semplificato di combo alla Virtua Fighter e di special in stile Tekken e sarete molto vicini a Bloody Roar. E ancora una volta, c'è di più. Oltre a offrirvi un nuovo gruppo di mosse, la forma bestiale attiva anche un altro pulsante d'attacco e aggiunge una nuova interazione con l'ambiente, come l'arrampicarsi e il saltare sui muri delle arene. Mentre il sistema di controllo è veloce, sensibile e adeguato, in termini di grafica Bloody Roar è (quasi) al top. Può non avere il sistema d'illuminazione di Tekken 2 o i personaggi famosi di Street Fighter EX Plus Alpha (o la classe di entrambi), ma ha le sue risorse. I personaggi poligonali, nonostante siano leggermente troppo poligonali, si muovono con velocità e fluidità piacevoli, mentre l'essenza del combattimento è realizzata in maniera spettacolare. Insieme ai flash delle combo (alla Tekken), il gioco utilizza giochi di luce e routine di effetti speciali ogni volta che si effettua una mossa speciale. Come vi aspetterete, il più spettacolare di tutti è l'effetto pirotecnico che accompagna la vostra trasformazione. Più un'esplosione, a dire il vero, questo sorprendente spettacolo di luci può essere utilizzato anche come un violento attacco in maniera davvero sporca. Aggiungeteci delle chicche come il triplo replay e alcuni crepitanti effetti sonori e avrete un vivace picchiaduro con praticamente tutto quello che potreste desiderare.

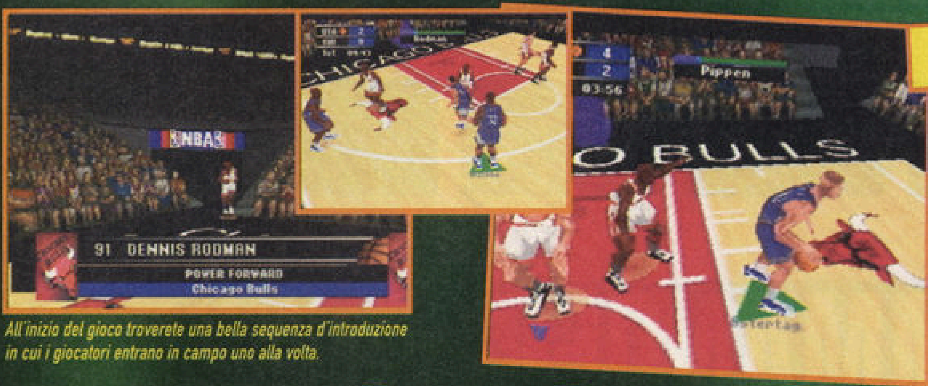
Avete capito bene, "praticamente". Nonostante le sue vittorie in tutti gli aspetti principali, Bloody Roar non raggiunge i suoi migliori coetanei, a causa soprattutto dei suoi personaggi relativamente deboli. Da soli, escludendo le fulminee trasformazioni animali, non sono un gruppo molto stimolante (eccetto forse la dolce ma violenta donna coniglio Alice). Insieme poi, ed è un gran peccato, non sono un gruppo abbastanza eclettico di cose mannare da regalare dei combattimenti intriganti che altri picchiaduro invece assicurano. Uno scontro tra la "piccola" Alice e il corpulento uomo-gorilla Greg non è un equilibrio bilanciato tra potenza e velocità come potrebbe esserlo uno scontro tra, per esempio, Jack-2 e Jun in Tekken 2. Gli stili dei combattenti in Bloody Roar sono un po' troppo simili tra di loro, e si distinguono solo in termini di controllo, velocità e potere offensivo. C'eravamo proprio vicini stavolta...

La licantropia, nelle tradizioni popolari, è la trasformazione di un essere umano in lupo mannaro.

BLOODY ROAR	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 2
DA	VIRGIN
PREZZO	92.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Non ha lo stile di Tekken 2 ma è altrettanto spettacolare, in particolare per la velocità e gli effetti di luce. **88**	Pugni, calci, ruggiti e versi di gran qualità, minati però da strani effetti sonori. **84**	Veloce e furioso, con un sistema di controllo molto profondo. Penalizzato da personaggi simili tra loro. **85**	Tempestato da una serie di modalità extra: e non è niente male in due giocatori. **87**	**86**

IL GIUDIZIO Bloody Roar è una gran bella conversione da arcade. È tra i primi cinque migliori picchiaduro su PSX.



All'inizio del gioco troverete una bella sequenza d'introduzione in cui i giocatori entrano in campo uno alla volta.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

NBA ACTION '98

Chi ha detto che bisogna essere dei veloci spilungoni per diventare campioni nel basket?

NBA Action '98 è stato programmato dai Visual Concepts e questo è interessante per due ragioni.



Questo è quel che si dice: "un bel ciuf"!



La modalità torneo è uno standard affermato in buona parte dei simulatori sportivi e, per fortuna, NBA Action '98 non fa eccezione.

La prima è che Visual Concepts è il team di programmatori responsabili della creazione, tra i vari titoli, dell'eccellente EA Hockey di Electronic Arts; la seconda è che la stessa Sega si è recentemente, e astutamente, assicurata con un grosso investimento il loro lavoro, in modo da dar loro la possibilità di programmare i prossimi titoli sportivi per la futura console Sega (Katana, Dural, Black Box o qualunque altro sia il nome a cui i pezzi da novanta della Sega stanno pensando).

Potreste essere tentati di saltare questa recensione a causa di uno scarso interesse per il gioco del basket e, a parte la serie NBA Jam di Midway, l'interesse dei videogiocatori difficilmente viene travolto da giochi di questo genere... soprattutto se sono molto tecnici e specialistici.

Vi sono comunque alcuni aspetti positivi: potete scegliere tra la modalità arcade e di simulazione, inoltre il gioco è programmato per essere di facile utilizzo. Anche conoscendo pochi comandi è molto semplice iniziare a giocare. Dopo una breve sessione di allenamento realizzerete che, anche se state giocando semplicemente a un'altra simulazione di basket, è stato profuso molto impegno nella sua presentazione.



Fortunatamente c'è un numero molto alto di opzioni, visuali, replay, tecniche di allenamento e tipi di partite (esibizione, stagione piena, playoff e allenamento).

La grafica è eccellente, con i personaggi in alta risoluzione che si muovono velocemente e con fluidità intorno a un ben definito campo di parquet. Filmati in full motion video a pieno schermo danno inoltre atmosfera al gioco. Dovreste prendere in considerazione l'acquisto di NBA Action '98? È probabilmente uno dei migliori titoli di basket disponibili per Saturn, ma è anche vero che non presenta particolari innovazioni rispetto ad altri giochi di basket che potreste aver già comprato. Se non rischiate sovrapposizioni potrebbe valerne la pena.

Questo ci piace...

Avrete probabilmente capito che ci piace questo gioco. E vorremmo soffermarci ancora su quelli che sono gli aspetti migliori che ci hanno fatto riprovare qualche schiacciata...

Creazione dei giocatori



Divertitevi con i vostri amici nel creare giocatori che hanno una spiccata somiglianza con voi stessi, con famosi serial killer o persino qualche divo della TV. Tutto è possibile grazie a questa incredibile opzione. Dopo di che potrete allenare il vostro giocatore nel ruolo che preferite e renderlo completamente unico.

Autenticità



È una parola lunga con una spiegazione molto semplice. Dato che tutti i giocatori sono presi direttamente dalla NBA, le facce, le caratteristiche, gli attributi fisici e psichici sono fedelmente riprodotti. Questo spiega la chioma di colore rosso fiammante sulla testa di Dennis Rodman.

Modalità di allenamento



Perfezionare la giusta posizione, l'angolo e il movimento per fare canestro è abbastanza difficile per tutti, all'inizio: per questo motivo alla Visual Concepts hanno incluso una modalità di allenamento. Questo è il posto giusto per sperimentare tutte le mosse possibili nel gioco. Evviva!

Grafica

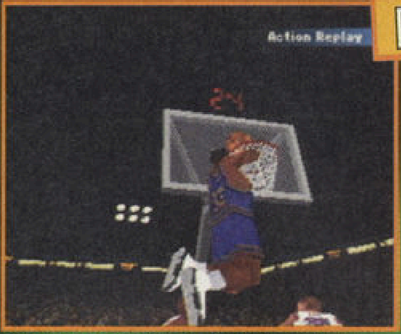


Tutti noi sappiamo che il Saturn non è celebratissimo per le prestazioni grafiche, ma la grafica di questo gioco è splendida. I personaggi sono grandi, dettagliati, e sempre in alta risoluzione. Molto bene, Saturn!

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Se il basket è il vostro gioco, una buona grafica, molte opzioni e i giocatori dell'NBA dovrebbero spingervi a dargli un'occhiata.



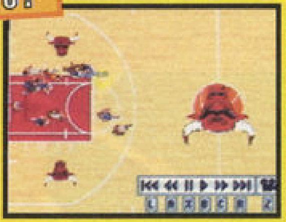
Ogni giocatore ha una sua mossa vincente personale.

Possiamo rivederlo? Per favore?

Rivedere i momenti salienti della partita con il replay poteva sembrare triste e freddo nei vecchi simulatori sportivi. Oggi, però, grazie anche alla vasta disponibilità di angolazioni differenti, non c'è niente di meglio. Questo vi soddisfa? Bene...



Rigiocare uno di questi momenti di gloria e godersi il brivido dei due punti imminenti è una grande emozione. La visuale laterale è ottima per osservare l'azione, ma, crediamo, non così chiara...



...come quella da sopra. Questa vista rende tutto molto immediato, ma avrete l'impressione di osservare una partita tra formiche piuttosto che tra giocatori umani.



Più simile alla visuale dell'NBA. Per essere onesti, con dieci giocatori che sono costretti in uno spazio ristretto, difficilmente riuscirete a scorgere le espressioni sul volto degli atleti. Ma ci piace.

NBA ACTION '98	
VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	SEGA
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Abbastanza risoluzione da poter farsi belli anche con gli amici che hanno una PlayStation. 86	Gli effetti sonori sono buoni e il commento aggiunge atmosfera. 84	È abbastanza giocabile, ed è facile sin dalle prime partite. 78	È abbastanza alto, ma ovviamente dipende dal vostro amore per questo splendido sport. 74	76

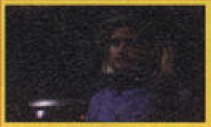
IL GIUDIZIO L'Harlem Globetrotters dei giochi di basket per Sega Saturn. Offre molto ai possessori di questa console.

I nostri eroi

A Mel Gibson hanno offerto 35 milioni di dollari per Arma Letale 4. Scommetto che il gruppo di vecchie glorie che appare in Wing Commander Prophecy non è diventato plurimiliardario... ma in fondo non sono tanto male!


Un momento di allegria e una sana dimostrazione di espressività all'americana...


E' apparso in una marea di film di serie B e ora sembra interessarsi al genere romantico...


La situazione va meglio. Sembra uscita da Baywatch.


Il vostro vero aspetto nell'universo di Wing Commander. Soddisfatti?

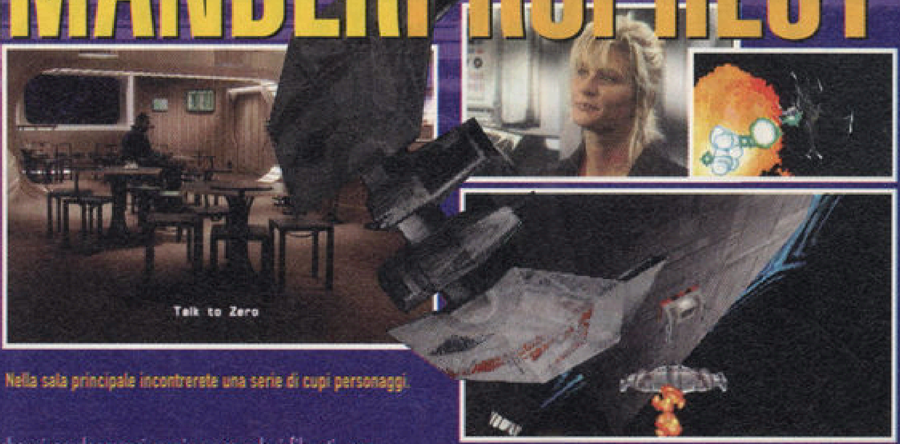

Mark Hamill con la barba! "Guerre Stellari non è stato il mio unico film!" –


Biff di Ritorno al Futuro si prende la dose di calci che Marty McFly gli avrebbe dovuto dare.

WING COMMANDER PROPHECY

Ecco la quinta uscita di Wing Commander: sarà ritornato grandioso?

DISPONIBILE PER: PC (VERSIONE RECENSITA) · PlayStation · Saturn · Dreamcast · MD · N64



Nella sala principale incontrerete una serie di cupi personaggi.

Effetti speciali tipo Hollywood. Beh, o almeno ci provano...

Facciamo una breve storia di Wing Commander per i neofiti del mondo dei videogiochi. La prima edizione del gioco su PC uscì circa sette anni fa. Tutti furono colpiti dalla grafica, incredibilmente all'avanguardia per i tempi. Certo, era sostanzialmente uno spara e fuggi, ma incredibilmente rivoluzionario. Facciamo un salto avanti di quasi un anno per vedere il seguito, dopo molti ritardi (probabilmente per permettere ai programmatori di aumentare la giocabilità). La grafica era sempre impressionante, anche se non molto migliore della versione precedente, e la trama era stata ulteriormente migliorata. Si cominciò a definirlo il primo film interattivo, anche se di filmati non ce n'erano... Questi due capolavori, riconosciuti ancora oggi come pietre miliari nella storia dei videogiochi, sono stati purtroppo seguiti da un paio di capitoli



che ai predecessori aggiunsero solo i filmati, con protagonista l'eroe di Guerre Stellari Mark Hamill. Arriva così oggi Wing Commander Prophecy, anch'esso pieno di sequenze in FMV, e potrete riconoscere alcuni degli attori. Queste sequenze dovrebbero darvi delle informazioni su cosa accade, ma finiscono per essere spesso dei brutti esempi di recitazione. Se passate al gioco vero e proprio e alle sequenze di volo noterete invece un netto miglioramento. Il gioco adesso è più vicino alla tipologia degli sparatutto dei giochi classici della serie Guerre Stellari LucasArts, con l'opzione di direzionare più energia agli scudi e alle armi e la possibilità di combattere contro enormi navi stellari. Sfortunatamente, ridirezionare l'energia nel bel mezzo di un combattimento è pressoché impossibile.

Tutte le sequenze in FMV possono alla lunga annoiare, e la cosa scoccia un bel po'. Dopo un po', a prima vista, tutte le missioni sembrano essere uguali: dopo aver scortato un nave e distrutto un convoglio in una qualsiasi parte dello spazio, quanto diverse possono essere le altre missioni di scorta? La realtà è diversa. Wing Commander Prophecy è un po' come un brano di musica classica per i neofiti: al primo ascolto sembra tutto uguale, ma dopo un po' si distingue e soprattutto regala molte emozioni. Wing Commander Prophecy è abbastanza prevedibile come storia. A dispetto del fatto che possiate concludere bene o male una missione (la vostra riuscita influenzerà gli eventi futuri), potrete comunque prevedere lo sviluppo del gioco. Il fatto non è poi così male, e soprattutto non influisce negativamente sul gioco. Le sequenze di volo sono interessanti, e sono molti gli aspetti grafici che colpiscono. Wing Commander Prophecy, per usare un gioco di parole, è un ritorno alle origini, dopo due capitoli sfortunati. Certo, il senso di meraviglia suscitato dai primi due capitoli rimane intoccabile, ma questo gioco fa provare parecchie emozioni. È bello e ben costruito, e vanta una grafica eccezionale.

Cosa fare?

Al primo volo è probabile che sarete un po' confusi da tutto quello che succede sullo schermo. Ecco quindi, in breve, le cose più importanti a cui fare attenzione.



Questo riquadro gestisce i contatti radio tra voi e i vostri compagni, come anche col nemico.

Questo è il pannello di puntamento. Puntate una qualsiasi astronave e vi dirà di che tipo è.

Beccati questo! Ecco dov'è l'azione! Muori dannato alieno!

Questo è lo scanner che vi darà la posizione delle altre navi rispetto a voi.

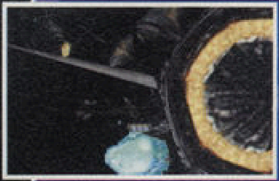
Indicatore di stato del bersaglio. Vi mostra quanti danni avete causato al bersaglio.

Se vi piacciono i combattimenti spaziali epici, questo gioco potrebbe fare al vostro caso. Se no, giocate con X Wing vs TIE Fighter.


Mark fa il duro con chiunque combini qualche guaio, ma ha anche un lato gentile.




Guardando fuori dell'abitacolo questa è forse l'ultima cosa che vorreste vedere, ma vi passerà così radente da poter fare una bella foto.


La navi madri sono enormi e hanno armi potentissime. Arrivar loro così vicino potrebbe essere un suicidio.

WING COMMANDER PROPHECY	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1
DA	Electronics Art/Origin
PREZZO	90.000 lire
USCITA	Ora

Voce	Commento	Voto
GRAFICA	Tantissime sequenze video e ottimi effetti all'interno del gioco, soprattutto con una scheda 3D.	86
SONORO	Bisogna dare atto ai programmatori di sapere che suoni ci possono essere in una battaglia stellare.	90
GIOCABILITÀ	È quasi frenetica, ci sono molti comandi ma finisce per essere un po' ripetitiva.	79
LONGEVITÀ	Arrivare alla fine sarà una cosa molto lunga.	88
GLOBALE		81

IL GIUDIZIO Un ritorno alle origini. Meglio del 3 e del 4, peggio del primo e del secondo.

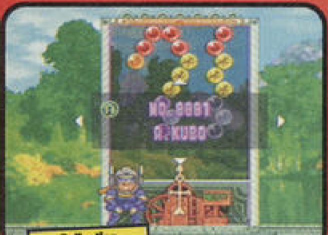
Quattro in uno


Arcade
Il Bust-A-Move che tutti conosciamo e amiamo. Il primo giocatore che raggiunge il fondo perde, quindi spedite più bolle che potete formando linee di quattro e più.



Challenge
Una serie di sfide che inizia in modo terribilmente semplice e si trasforma in missioni di una difficoltà impressionante. Molto coinvolgente: se fallite una volta, dovete solo riprovare.


Concorso
Affrontate avversari umani o controllati dal computer con tutte le nuove caratteristiche di Bust-A-Move 3. Non c'è molta differenza tra i personaggi, ma il tizio da Street Fighter ci è sembrato molto simpatico.


Collection
Si tratta di una serie di livelli disegnati da qualche strano personaggio giapponese per dimostrare quanto sia facile usare l'editor di livelli. Ed è vero.

BUSTAMOVE3 DELUXE

Ci sono un sacco di bolle ma non è Bubble Bobble...


Il tipetto da Street Fighter sa anche lanciare palle di fuoco.



DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA: PlayStation




Il gioco è più o meno finito se permettete che le bolle raggiungano il fondo dello schermo in questo modo. Le bolle con dentro le stelline faranno esplodere tutte le bolle dello stesso colore di quella con cui le colpirete. Utile.



Proprio quando pensavate che i ragazzi della Taito avessero tirato fuori tutto quello che era possibile da un gioco arcade basato su bolle di diversi colori, eccoli con un altro episodio della serie Bust-A-Move. Ma per quanto ancora potremo andare avanti a far scoppiare bolle?

Ancora per un po' si direbbe, poiché Bust-A-Move 3 è uscito con quattro varianti rispetto al gioco originale, tutte incredibilmente divertenti e giocabili come la prima versione. Inoltre, è stata aggiunta la possibilità di disegnare e giocare i propri livelli. Proprio quando avevamo smesso di passare le notti a giocare a Bust-A-Move 2!

Il gioco arcade sarà familiare a tutti i giocatori di Bust-A-Move, mentre la modalità "Sfida" vi propone una quantità di obiettivi da raggiungere attraverso un determinato numero di livelli. In base alle vostre prestazioni, sarete classificati e ricompensati con una medaglia alla fine di ogni stage. Non è carino? Il Concorso vi trasporterà invece in un mondo molto competitivo, in cui dovrete vedervela con avversari controllati dal computer. Qui le cose si fanno difficili sin dall'inizio, in quanto questi ragazzi e ragazze non hanno pietà. Per i veterani di Bust-A-Move, questo è il punto da cui iniziare.

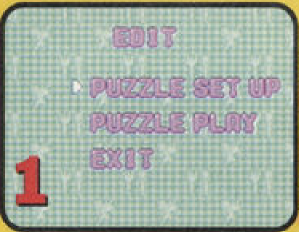
Per riempire in qualche modo il CD, c'è anche una raccolta di livelli realizzati da quegli strani individui della Taito e l'editor, con cui creare qualche livello da giocare con i vostri amici. Quest'ultimo è decisamente semplice da usare, e vale la pena di provarlo, specialmente se volete divertirvi a vedere i vostri amici impegnarsi come dei pazzi per portare a termine le vostre creazioni. Una nota va però fatta per quanto riguarda la musica. Tutti quelli che lo hanno provato, indistintamente, si sono chiesti se si trattasse di una versione più aggraziata di "Congratulations" di Cliff Richard. Beh, no, ma è stranamente molto simile. Per ciò che riguarda la struttura del gioco, eravamo sicuri che Bust-A-Move 2 non dovesse essere toccato. Sembra che Taito abbia avuto un tocco divino, invece, perché Bust-A-Move 3 è addirittura migliore. La modalità arcade e quella a due giocatori sono da sole superbe, ma metteteci dentro i tre giochi extra e un editor di livelli e avrete il "pacchetto Bust-A-Move" completo. Sarebbe più semplice risolvere il problema dell'effetto serra che migliorare Bust-A-Move 3.

Bust-A-Move 2 è simile, ovviamente, e tutti consideriamo che Tetris Plus sia degno di un'occhiata, se vi piacciono i giochi arcade-puzzle.

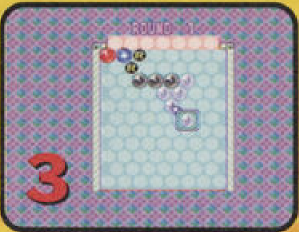

La maggior parte dei puzzle non è semplice come sembra, una volta che avrete superato i primi dieci livelli.

Fai da te

Nel caso pensiate che i realizzatori di Bust-A-Move 3 non abbiano incluso livelli sufficientemente difficili (dovreste essere pazzi per crederlo...), ora potrete farvi i vostri, come questo.



Pianificate un livello nella vostra testa, poi entrate nell'editor e andate allo schermo "Puzzle Set-up". È arrivato il momento di vedere quanto sapete essere cattivi.



Usando combinazioni di pulsanti shoulder e di quelli normali, potrete cambiare il colore delle bolle e aggiungere qualche "power-up".



Quando sarete soddisfatti del vostro lavoro (per un livello dovrebbero bastarvi pochi minuti) potrete salvare il tutto sulla vostra memory-card e godervelo più tardi.



È il momento di vedere quanto siete stati cattivi. Potrete fare la "prova su strada". Date il vostro capolavoro in prova ai vostri amici.

BUST-A-MOVE 3 DELUXE	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	ACCLAIM
PREZZO	85.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Nuovi personaggi, nuove animazioni e sfondi migliorati lo rendono molto attraente. 82	Effetti simpatici e parlato di tipo giapponese. Tenero come sempre. 80	Quattro giochi in singolo e la modalità a due giocatori più coinvolgente di quando il "deathmatch" è nato. 92	Molto da fare, anche se tutto consiste nella stessa azione. Il gioco a due vivrà in eterno. 89	90

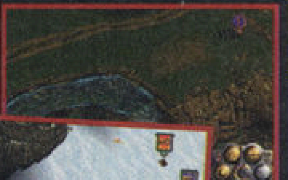
IL GIUDIZIO *Pensavamo non fosse possibile migliorare Bust-A-Move 2, ma ci hanno dimostrato che ci sbagliavamo.*




Le truppe a vostra disposizione sono mostrate in basso a sinistra.



Potete zoomare sul campo di battaglia per vedere i vostri uomini fatti a pezzi.




Questo mago è ovviamente interessato alla magia del ghiaccio.

WARHAMMER DARKOMEN

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA: PC

I cattivi sono tornati, e questa volta hanno portato con loro degli amici veramente sgradevoli...

Continua la serie di giochi di Warhammer con questo titolo minaccioso. Non ci sono solo gli Orchi a seminare il terrore nell'Impero, adesso ci sono anche dei loro carissimi amici: le legioni dei non morti.

Questo è quanto dovete conoscere sugli eventi precedenti a questo avvincente wargame tattico. Siete a capo delle vostre truppe, divise in fanteria, cavalleria, balestrieri e reparti con cannoni. Dark Omen vi conduce in una serie di battaglie, nel tentativo di ristabilire l'ordine nell'Impero.

Ogni battaglia è preceduta da un breve sviluppo della storia, come il Re che vi comunica che le legioni dei non morti tengono sotto assedio un'altra città, prima che vi venga data l'occasione di distribuire le vostre truppe sul campo di battaglia di quel particolare scenario. Ecco il primo esempio di come usare la tattica in Dark Omen: posizionate l'artiglieria in posizione elevata, in modo da poter colpire il nemico con maggior efficacia.

Avrete bisogno di una decente abilità tattica se vorrete superare almeno le prime battaglie di Dark Omen. Dopo aver posizionato le truppe, siete pronti per lo scontro. Apprezzerete così il miglioramento maggiore in questo nuovo gioco Warhammer, cioè una battaglia in stile arcade in cui potete controllare lo scontro in tempo reale. Mandate la cavalleria contro gli zombie: si scontreranno contro un gruppo di mummie nascoste dietro una macchia d'alberi. Ora la vostra strategia di battaglia dev'essere ridisegnata, perché è impossibile che la cavalleria possa uscire indenne da un attacco su due fronti; c'è quindi bisogno di rinforzi. Le truppe che muoverete arriveranno da altre parti del campo di battaglia già sotto attacco.

L'unione tra tattica e combattimento in tempo reale funziona molto bene. Ogni scontro è diverso dall'altro e sempre emozionante, perché anche se potrete comprare dei rinforzi per le vostre truppe con i soldi che vincerete, non ne avrete mai abbastanza da potervi sentire al sicuro.

Dark Omen, comunque, non è fatto per l'appassionato dei giochi solo di azione. Anche se non è un gioco strategico puro, pieno di statistiche e pianificazioni ciclopiche, c'è bisogno di abilità, d'ingegno e perseveranza per poter ottenere il massimo dal gioco.

Se siete in cerca di stimoli cerebrali, troverete questo gioco estremamente interessante, soprattutto quando scoprirete di poter giocare con altri giocatori via modem o in rete.

Santo cursore!

Uno dei miglioramenti di Dark Omen rispetto agli altri giochi della serie Warhammer è l'introduzione del cursore dinamico. Muovetelo sulla bandiera di un'unità, e potrete impartire gli ordini in un attimo. Questo dà l'effetto arcade, perché in fondo dovete cliccare un po' qui, un po' lì, cambiare il cursore tenendolo su un determinato stendardo e dare i necessari ordini in un batter d'occhio. Tutto questo migliora la giocabilità e l'efficienza.



Con il cursore dinamico gli ordini vengono impartiti velocemente eliminando tutte le fasi morte che si avevano prima.



Gli oggetti magici in vostro possesso vengono mostrati nella parte in basso a destra dello schermo. Cliccate per utilizzarli.

È magia!



Naturalmente non sarebbe un vero gioco fantasy se non si potesse usare la magia, e infatti ne potete trovare a tonnellate. Che si tratti di incantesimi lanciati da "specialisti", come i maghi, o dalle vostre stesse truppe, la magia può essere devastante. Fate attenzione a proteggere chi tra le vostre truppe usa la magia perché tende a essere molto vulnerabile in battaglia.

Warhammer è una serie di giochi di ruolo degli specialisti della Games Workshop. Non avete bisogno di un PC per giocarci!



I maghi possono essere letali in battaglia ma possono anche colpire le vostre stesse truppe, quindi state attenti.

Simpatico questo tipino, eh?



Lo scudo di un'unità appare al lato dello schermo, se l'unità stessa non è visibile.

DARK OMEN	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1 o 2
DA	EA
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

Voce	Commento	Voto
GRAFICA	Molto bella a volte, molto confusa altre. Non è un gioco da comprare solo per la sua grafica.	76
SONORO	Ottima musica e dialoghi favolosi, ma gli effetti all'interno del gioco sono ripetitivi.	66
GIOCABILITÀ	Pensa, pianifica, considera ogni fattore e poi scatena l'attacco. Fico!	85
LONGEVITÀ	C'è la possibilità di scegliere percorsi diversi per rendere il gioco più durevole. Ci sono moltissime sfide.	80
GLOBALE		83

IL GIUDIZIO Dark Omen è un wargame per chi ama la tattica e il pensiero strategico.

LA GUIDA DI GAMES MASTER presenta...

LA MIGLIORE, PIÙ GRANDE E COMPLETA GUIDA AI VIDEOGIOCHI!

I GRANDI SONDAGGI

Siamo all'ultimo mese del nostro sondaggio: non mancate di inviare le vostre preferenze e non perdetevi Games Master di maggio, dove troverete i risultati!

SE FOSSI SU UN'ISOLA DESERTA...

Immaginatevi su un'isola deserta per lungo, lungo tempo. Niente amici, giornate infinite, splendidi paesaggi... Bene, se doveste andare su questa isola deserta, quali sarebbero i cinque giochi che portereste con voi? Da Pac-man a Tekken 3, diteci quali sono i cinque giochi a cui non rinuncereste mai e, naturalmente, per quale sistema (PC, PSX, N64, ecc.). Vi aspettiamo!

Mi chiamo ____________

e i 5 giochi che porterei su un'isola deserta sono:

1. ____________
2. ____________
3. ____________
4. ____________
5. ____________

Spedite a: Games Master c/o Kid, c.so Lodi 59, 20139, Milano

Follie da videogioco!

Avete mai visto degli accessori da gioco più strani di questi? Probabilmente no, quindi godetevi queste stranezze!



Thunderseat Rolling Thunder

Prezzo L.750.000 circa

***A** i miei tempi non c'era tutta 'sta roba che vibrava con effetti speciali. Dovevamo aspettare che la lavatrice entrasse in funzione e sedervici sopra per apprezzare al meglio Jet Set Willy sul nostro Spectrum.*

Come sono cambiate le cose! Alcune delle migliori menti del pianeta se ne sono uscite con questa Thunderseat, che vi farà provare un effetto-terremoto dalla testa ai piedi. Se la vostra console, PC o TV ha un'uscita audio, potete connetterla a questo sedile per avere una bella scarica di effetti speciali. Più la musica è coinvolgente e più gli effetti audio sono forti, più la postazione vibrerà.

Ciò che rende la Thunderseat un aggeggio rivoluzionario per i videogiochi sono le due casse di risonanza. La prima è posizionata nel piedistallo in fibra di vetro e l'altra nella parte concava del sedile reclinabile.

Non c'è bisogno che crediate a noi. Chiedete alla Marina o all'Aviazione degli U.S.A. o alla NATO: usano tutti la Thunderseat! Speriamo che pensino alla nostra sicurezza e non a giocare a Ridge Racer!

Il giudizio di Games Master: Roba tosta, però è un giocattolino bello costoso.
Consiglio: sedersi vestiti in tuta mimetica gridando: "Ripuliamo la faccia della terra da questi maledetti alieniii!".

63%



Union Reality (UR Gear)

Prezzo L.210.000
Tel. 0332 861133

***Q** uesto arnese dovrebbe piacere alla gente che ha le mani legate dietro alla schiena o ai fan del vecchio Buck Rogers.*

L'elmetto emette un raggio laser che viene captato da un ricevitore posto sul monitor. In un gioco con la visuale in prima persona (come Doom) il movimento della testa del giocatore verrà rispecchiato sul video. Se muovete il capo verso l'alto, appariranno sullo schermo il cielo o il soffitto. Ci vuole un po' per abituarsi a questo sostitutivo del joystick, ma dà una certa sensazione di realtà virtuale. Il suono vi viene sparato dritto dentro l'elmetto e un piccolo microfono da l'idea di una possibilità, in futuro, dello sviluppo di comandi vocali.

Ha un look veramente originale e per questo bisogna ringraziare gli italiani: nientemeno che un progettista della Ferrari. Ma il look importa ben poco a noi di Games Master, che non seguiamo le mode come delle pecore, e la nostra giuria sta ancora discutendo sul vero valore che può avere per i giocatori.

Il giudizio di Games Master: Un nuovo sostituto del caro vecchio joystick, con un grande potenziale e un tocco alla Buck Rogers.
Consiglio: Guardate il soffitto e la punta delle vostre scarpe finché non vi sentite male...

85%



Action Replay

Prezzo L.120.000
Tel. 02 39260744

Da uno a dieci, quanto siete pigri? Vi considerate "ci metto impegno", "sempre attivo" o "evito ogni tipo di attività"? Se pensate di essere al top della classifica della pigrizia, riuscirete ad apprezzare al massimo questo piccolo ma utile gadget.

Se non volete fare neanche lo sforzo di andare a cercare i vari trucchi dei giochi nella vostra collezione di Games Master, allora siete il tipo di fannullone che troverà Action Replay eccezionale.

Action Replay riesce a esaltare il vostro gioco dandovi accesso a "nuovi livelli di divertimento ed entusiasmo". Attraverso il menu principale potete cioè accedere a una serie di trucchi e cheat in un batter d'occhio. Ah, il sogno di ogni pigro!

Se riuscite a unire questa completa mancanza di dinamismo all'ingestione sistematica di merendine e snack vari, vi assicurerete una dolce dipartita da questo triste mondo.

Il giudizio di Games Master: Un bell'aggeggino per davvero, ma è un po' troppo costosetto per dire che sia il top. Consiglio: avvicinarsi in posizione prona e supplichevole, sventolando un mucchio di soldi.

69%



N64 Jolt Pack 256

Prezzo
L.45.000 circa

Mettete 20 api incavolate dentro un barattolo e agitate forte. Tappate il barattolo e guardate i simpatici insettini scatenare il loro attacco sui muri di vetro della loro prigione. La sensazione che avrete non è molto diversa da quella che vi darà N64 Jolt Pack 256. Questo potenziatore delude un pochino e dà un livello di divertimento in più abbastanza povero.

Il giudizio di Games Master: Strano aggeggino... Consiglio: Usare con cautela e calma, fischiettando una canzoncina tipo "Singing in the rain".

71%

Aura Interactor Rumble Vest

Prezzo
L.70.000 circa

Se non volete restare attaccati a una sedia mentre giocate e volete invece toccare con mano l'emozione che vi può dare un qualsiasi gioco, allora questo è quello che fa per voi. Mettetevi il Rumble Vest sulla schiena: vi dovrebbe dare la vera sensazione di calci, pugni, uppercut, colpi diretti e non. A dire il vero, a noi non interessa molto spendere dei soldi per essere pestati a sangue da un accessorio elettronico. Per fortuna, il rendimento reale dell'Interactor non arriva a mantenere le belle promesse che fa.

Dopo esserci allacciati il backpack, ci siamo accorti, con un certo disappunto, che bisognava attaccarsi a una presa elettrica. Non certo demoralizzati, ci siamo calati nei panni di James Bond in GoldenEye 007 e abbiamo potuto constatare che un colpo diretto di un lanciarazzi ci faceva l'effetto di una semplice pacca sulla spalla. Non conosciamo nessuno, a dir la verità, che sia sopravvissuto a un agguato fatto con armi pesanti, tuttavia non crediamo che ne uscirebbe con una sensazione così delicata.

Il giudizio di Games Master: Fa davvero ridere, purtroppo. Comunque, potete anche usarlo con la TV o lo stereo, ma non nel bagno! Consiglio: assoldare un amico che vi riempia di legnate mentre giocate a Tekken 2.

53%





Standard Jolt Pack

Prezzo
L.30.000 circa

È il fratello minore dell'Advanced Joy Pack (leggere sotto) ma non ha la memory card del suo fratello maggiore. Tuttavia, dà lo stesso effetto del fratellone; se state quindi cercando un rumble pack economico, avete trovato quello che volete.

Il giudizio di Games Master: Stesse prestazioni del modello Advanced. Avete, perciò, davvero bisogno di una memory card? Consiglio: non è particolarmente attraente, fateci un pensierino se proprio desiderate.

78%



Advanced Jolt Pack 2-in-1

Prezzo
L.50.000 circa

Se volete provare tutti gli effetti di un gioco nel palmo della mano, allora provate questo gioiellino. Una attenta ispezione ha rivelato un tastino sul pannello frontale che permette di selezionare tra la memory card e la vibrazione. Questa utile caratteristica è fatta per chi apprezza questo tipo di comodità.

Il rumore che emette è molto profondo, con un leggero effetto tipo Beach Boys unito al dolce suono di un treno di passaggio. Se cercate un buon effetto-vibrazione, il Jolt Pack fa al caso vostro.

Il giudizio di Games Master: Acquisto consigliato, dà un effetto "rombo della giungla" molto efficace. Consiglio: Da usare al calar del sole, in tuta da combattimento.

81%

gamesmasteraiuto!

Grand Theft Auto, Final Fantasy 7 e Quake 2

GRAND THEFT

LIBERTY CITY

1. Gangsta Bang

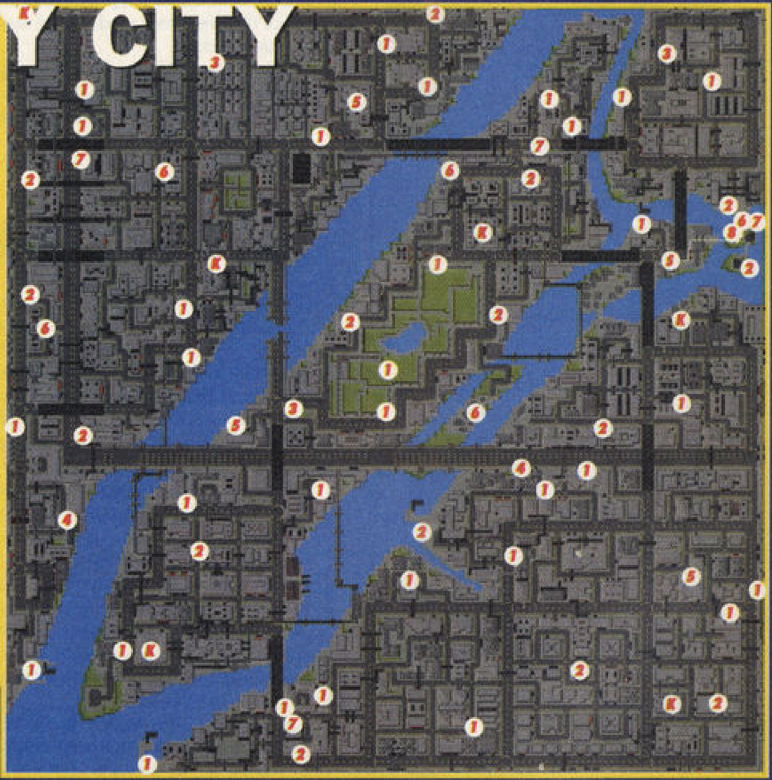
Nota: Per fare apparire determinati power up potreste aver bisogno di completare determinate missioni.

Legenda:

Ecco dove trovare i bonus...
1: Pistola
2: Mitragliatrice
3: Giubbotto antiproiettili
4: Auto più veloce
5: Azzera la fedina penale
6: Esci gratis di prigione
7: Vita extra.
8: Aumenta il moltiplicatore
K: Bonus Massacro

Segreti:

S: Prendete una moto e usatela per saltare sulle isolette, dove troverete un'altra moto (nel caso abbiate devastato la prima) e un sacco di bonus.



LIBERTY CITY

2. Heist Almighty

Nota: Per fare apparire determinati power up potreste aver bisogno di completare determinate missioni.

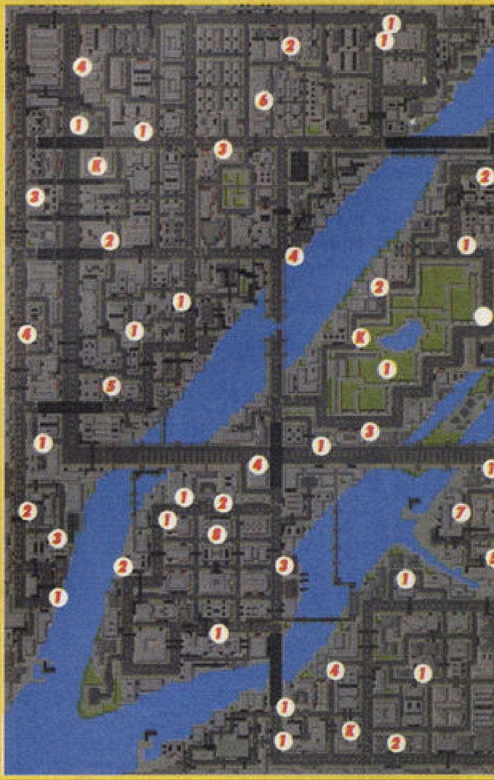
Key:

Ecco dove trovare i bonus...
1: Pistola
2: Mitragliatrice
3: Giubbotto antiproiettili
4: Auto più veloce
5: Azzera la fedina penale
6: Esci gratis di prigione
7: Vita extra.
8: Aumenta il moltiplicatore
9: Lanciarazzi
K: Bonus Massacro



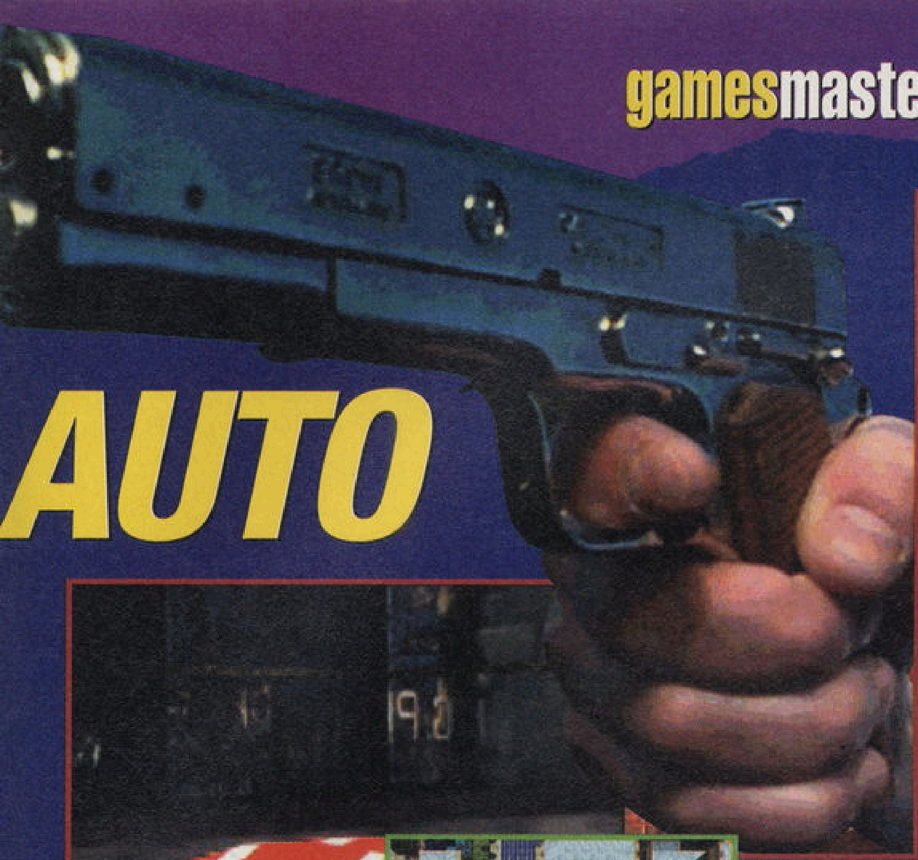
Segreti:

S: Rubate la Superbike da qui e usatela per saltare sulle isolette. Fate attenzione perché è un veicolo molto veloce e avrete una sola possibilità. Sull'isola troverete un sacco di bonus, compreso il lanciarazzi (l'unico in tutto il quadro).



non dimenticate di visitare la zonaconsole p86

per i trucchi, consultate il servizio segreti p90 Top Tip!



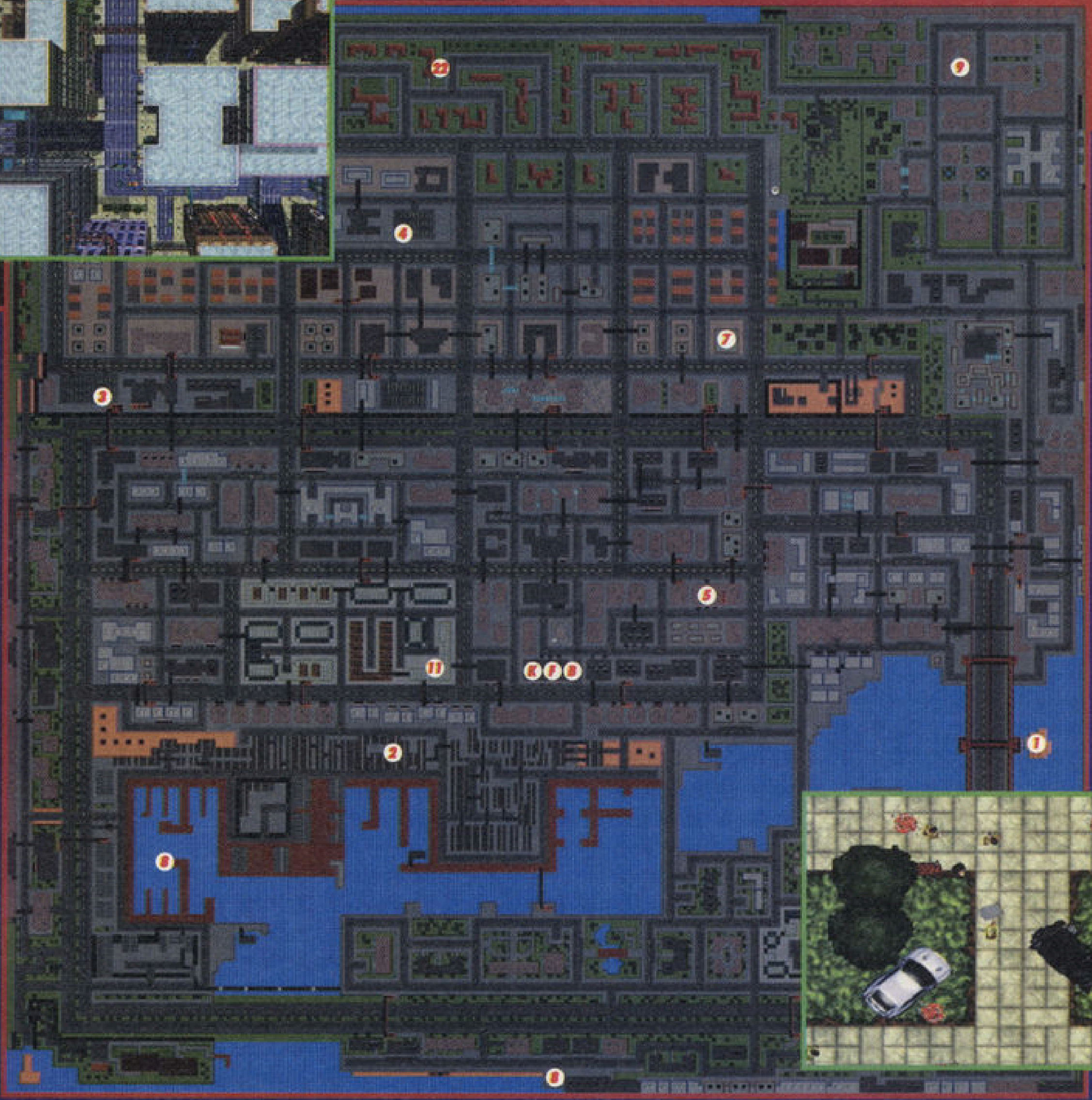
AUTO

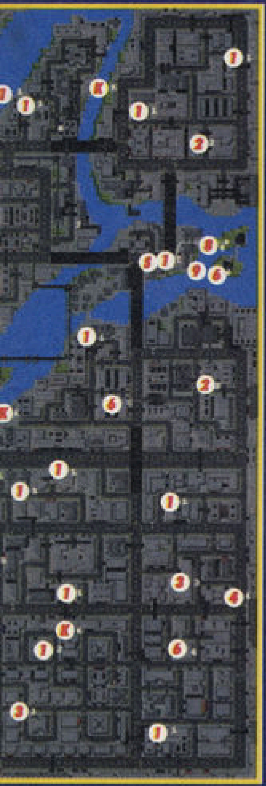


SAN ANDREAS

1. Mandarin Mayhem
BONUS MASSACRO

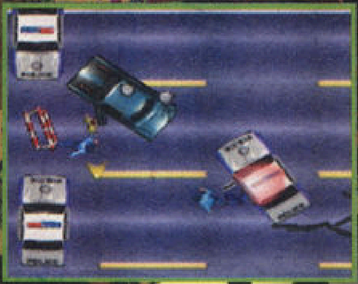
Ecco dove si nascondono i Bonus Massacro:
1 – Carro armato, due minuti per ottenere $5.000
2 – Carro armato, due minuti per ottenere $10.000
3 – Auto giocattolo, due minuti per ottenere $5.000
4 – Auto giocattolo, due minuti per ottenere $10.000
5 – Lanciafiamme, due minuti per ottenere $5.000
6 – Lanciafiamme, due minuti per ottenere $10.000
7 – Lanciafiamme, due minuti per ottenere $15.000
8 – Lanciarazzi, due minuti per ottenere $5.000
9 – Lanciarazzi, due minuti per ottenere $10.000
10 – Lanciarazzi, due minuti per ottenere $150.000
11 – Pullmino, due minuti per ottenere $10.000
12 – Camion gigante, due minuti per ottenere $15.000
K.F.B – Questo è il bonus che vi verrà dato terminando tutti i B.M.







Rubate delle auto lente e noiose come il Maggiolino se non volete rischiare di investire le persone.



SAN ANDREAS cont...

BONUS

Bonus per il 1° set di telefoni:

Mitragliatrice:
1, 4, 6, 9, 13, 15, 17, 18, 21, 22, 24, 25, 26, 28, 32, 34, 36, 38, 39, 43, 46, 49, 51, 55, 57, 60, 62, 64, 66, 68, 70, 71, 72, 73, 74

Esci gratis di prigione:
2, 7, 14, 30, 41, 44, 59, 67

Aumenta il moltiplicatore del punteggio:
3, 8, 23, 37, 50, 58, 63:

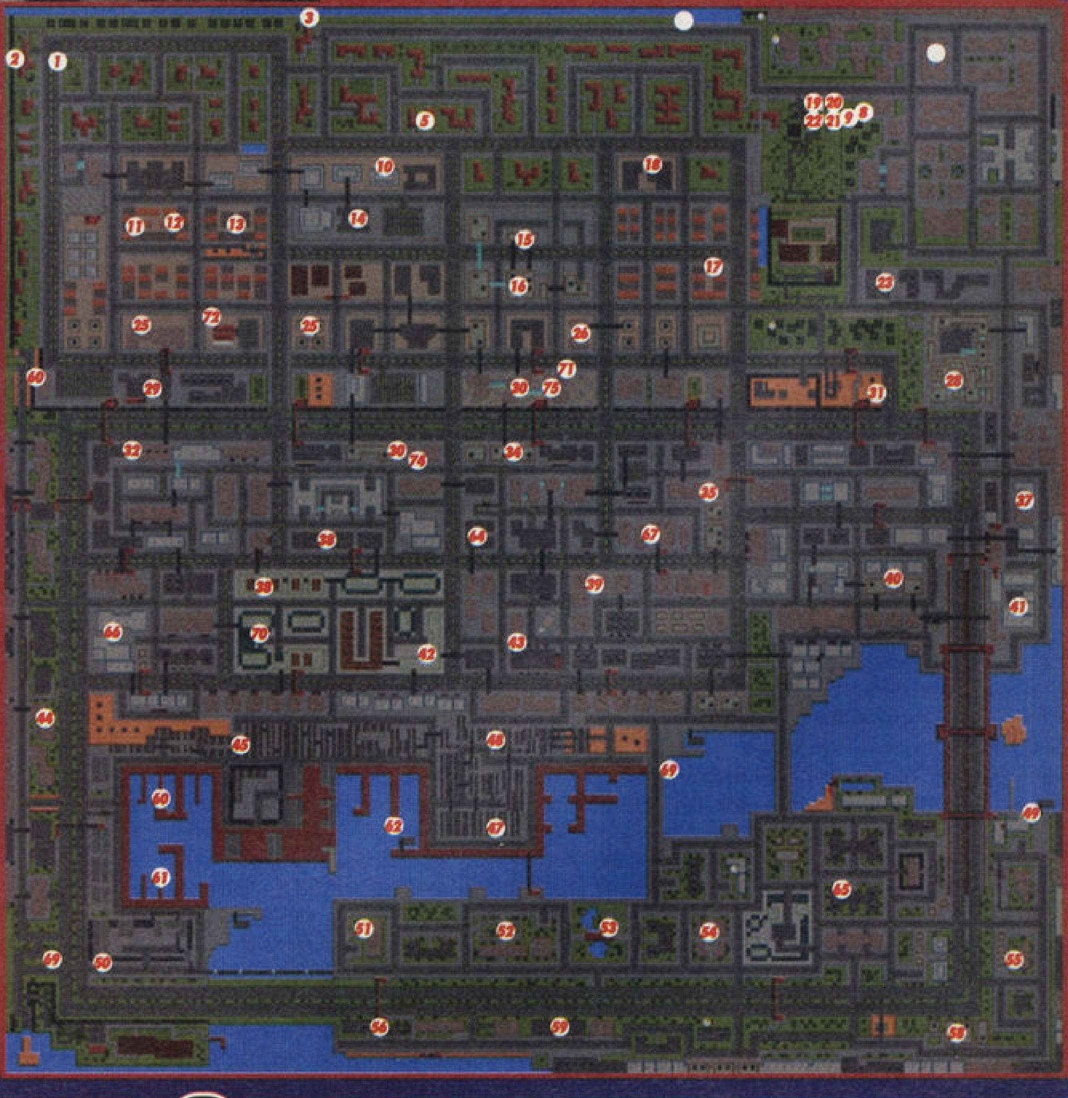
Giubbotto antiproiettili:
5, 11, 19, 27, 31, 42, 48, 56, 75

Lanciafiamme:
10, 47, 61

Ripristina la fedina penale:
12, 20, 29, 33, 40, 45, 52, 54, 65

Lanciarazzi:
16, 35, 53, 69





BONUS

Bonus per il 2° set di telefoni:

Lanciarazzi:
1, 15, 34, 47, 61

Aumenta il moltiplicatore:
2, 7, 22, 25, 36, 50, 58, 63

Mitragliatrice:
3, 5, 8, 12, 14, 16, 17, 20, 21, 23, 24, 27, 33, 35, 37, 38, 42, 46, 49, 51, 55, 57, 60, 62, 64, 66, 68

Giubbotto antiproiettili:
4, 10, 13, 18, 26, 29, 31, 41, 48, 56, 69

Esci gratis di prigione:
6, 30, 32, 44, 65, 67, 70

Lanciafiamme:
9, 28, 43, 53, 71

Ripristina la fedina penale:
11, 19, 39, 40, 45, 52, 54, 59



FINAL FANTASY 7

I Grandi Uccelli Gialli e le Api

Ok ragazzi, ecco l'ultima parte della nostra collezione di trucchi per Final Fantasy 7. È giunto il momento di parlare dei Chocobo!

Cosa dite? Non riuscite a raggiungere quella piccola isola nell'angolo in alto a destra della mappa? Quella che dovrebbe contenere la magia più grandiosa e più potente di tutto il gioco: the Knights Of The Round? Diamine! Bastava chiedere. È proprio per questo che noi di Games Master siamo qui.
L'unica maniera per raggiungere quella caverna solitaria (guardate la mappa del mondo di FF7 se non siete sicuri di dove si trovi) è contare sull'aiuto di un Chocobo. Catturando e allevando questi uccelli gialli sarete in grado di produrre Chocobo di colori diversi, verde, blu, nero e dorato per essere precisi, ognuno dei quali ha differenti abilità. Un Chocobo verde può attraversare le montagne, un Chocobo blu può affrontare i fiumi e quello nero può fare tutte e due le cose. Infine, un Chocobo d'oro può andare ovunque. Comunque, e qui la situazione comincia a complicarsi leggermente, non si tratta semplicemente di mettere insieme due di questi uccelli e prenotar loro una camera alla prima locanda. Dovete dare ai Chocobo una dieta speciale e un particolare allenamento se volete avere anche solo una chance di produrre qualche pulcino colorato. Ecco cosa dovrete fare...

1. Affittare delle stalle per Chocobo

Potrete ottenerle da Chocobo Billy al ranch non lontano da Midgar. Billy vi venderà anche le verdure (i "greens") che mangiano solitamente i Chocobo e vi darà delle dritte sulle condizioni dei Chocobo che avete catturato.

2. Catturate un Chocobo

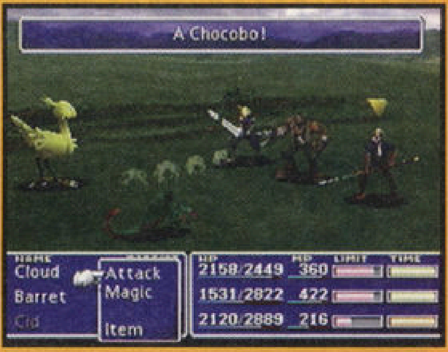
Ricordatevi che avrete la possibilità di catturare un Chocobo solo dove ci sono delle tracce visibili sulla mappa del mondo. Se intraprenderete una battaglia in una di queste aree, ci saranno delle buone possibilità di incontrare uno di questi uccelli, specialmente se avrete con voi la materia Chocobo Lure. Lasciate cadere qualche green per tenere buono il Chocobo incontrato fino a quando non finite il combattimento, e se rimarrà fino alla fine, il grande uccello sarà vostro.

3. Nutritelo con i giusti cibi

Portate il vostro trofeo al ranch e Billy vi darà la sua opinione riguardo alla qualità della vostra preda. Non disturbatevi ad allevare un Chocobo che non sia almeno "good". Ora dovrete cibare il vostro uccello con i migliori "green" che vi potete permettere. Ci sono otto tipi differenti di vegetale e ognuno innalzerà una determinata caratteristica del Chocobo, sia essa speed, stamina, intellect, attitude o una combinazione di queste quattro. Quando date a un Chocobo una "green" e nessuna caratteristica aumenta vuol dire che è pronto per il passo successivo.

4. Fate correre il vostro Chocobo

Non crediate che sia sufficiente semplicemente accoppiare due Chocobo con le statistiche pompate al massimo e sperare



Ricordatevi di non colpire i vostri piccoli amici Chocobo!



Date al Chocobo da mangiare e lo terrete occupato.



Cercare di ottenere informazioni dal Chocobo Sage certe volte è davvero frustrante.

E questo che diavolo è?!

Siete appena giunti nello strano mondo di Final Fantasy? Ecco un veloce vademecum per capire cos'è cosa...

Materia *Sfere di energia cristallizzata che, quando inserite nelle armature o nelle armi, danno ai personaggi poteri speciali e attributi.*

Chocobo *Un grosso uccello che vi porta in giro senza lo stress delle battaglie random.*

Mako *La forza vitale intorno alla quale si basa l'intero gioco.*

HP *Hit Points - la barra vitale del vostro personaggio. Quando raggiunge lo zero il vostro personaggio potrà dire addio al divertimento del gioco di ruolo.*

MP *Magic Points - Più ne avrete, più magie potrete lanciare.*

Shinra *La malvagia corporazione che sembra essere sempre un passo avanti a voi.*

Limit Break *Un attacco speciale che diventa selezionabile dopo che la barra "Limit Gauge" si è riempita progressivamente durante le battaglie. Ogni personaggio ha quattro livelli differenti di Limit Break che possono essere scoperti durante il gioco.*

Jenova *Un esperimento della ShinRa che sembra in qualche modo responsabile del malvagio Sepiroth.*

che i loro geni facciano per voi il lavoro più difficile. Il DNA è solo vostro complice: dovrete far avanzare di classe i Chocobo, e l'unico modo per far questo è farli correre al Gold Saucer. Dovrete insomma fare in modo da avere due S Class Chocobo.

5. Le Nut sono il cibo dell'amore dei Chocobo



Una volta prodotti i vostri Chocobo di classe S sarà giunto il momento di farli accoppiare. Quando sono in quel periodo ai Chocobo piace molto mangiare le noci ("nuts"), che sono di molte qualità. Nonostante possiate comprare alcune noci dal Chocobo Sage, gli unici generi ai quali sarete veramente interessati saranno le Carob Nut e le Zeio Nut, che non possono essere acquistate e devono essere rubate da alcuni mostri particolari durante la battaglia. Le Carob Nut si possono trovare sui Vlakorados nelle foreste intorno al Bone Village e le Zeio Nut sui Goblin che vivono in una piccola isola a nord-est del Chocobo Ranch.

Siate consci dei vostri limiti

Una volta giunti nei pressi della fine del gioco sicuramente vorrete avere tra le mani le armi più grandi e più belle e i Limit Break più potenti in circolazione. Ma riuscirete a trovarli tutti? Beh, ora potete grazie alla nostra preziosa guida a quanto di più distruttivo potreste mai trovare. Ricordatevi, comunque, che ogni materia che inserirete in una di queste ultimate weapon non guadagnerà AP, quindi è piuttosto inutile inserire materia non completi.

Cloud

Ultimate Weapon: Ultima Weapon

Otterrete l'ultimate weapon di Cloud sconfiggendo l'Ultimate Weapon nel terzo CD (il drago nero).

Limit Break di Livello 4: Ominslash

Dovrete ottenere 32.000 punti al Battle Arena nel Gold Saucer per poterli scambiare con l'Ominslash di Cloud.

Barret

Ultimate Weapon – Missing Score

Si trova abbandonata sugli scalini che portano verso il Sister Ray.



Limit Break di Livello 4: Catastrophe

Una volta che la Meteor sarà apparsa nel cielo, tornate a North Corel e parlate alla donna nella casa di mezzo sul lato ovest.

Tifa

Ultimate Weapon: Premium Heart

Quando entrerete in possesso della key to Sector 5 ritornate al Wall Market e provate ad andare al cash dispenser (quello dove siete stati sparati prima).

Limit Break di Livello 4: Final Heaven

Mappa del mondo di Final Fantasy 7







Prendete in fretta la roba per Aeris dal momento che... beh, lo sapete cosa le succede.



La vittoria alle corse dei Chocobo al Gold Saucer regalerà ai vostri uccelli non solo una preziosa esperienza ma anche alcuni premi.



Non perdete tempo con i Chocobo deboli.



Dovrete ritornare alla casa di Tifa a Nibelheim e suonare sul pianoforte nel piano superiore la canzone sentita nel flashback di Cloud.

Premete i seguenti tasti:
Do-Re-Mi-Si-La Do-Re-Mi-Sol-Fa-Do-Re-Do
Quando avrete finito premete Start e Tifa troverà la sua arma finale tra delle partiture.

Aeris

Ultimate Weapon: Princess Guard
Prendetela dalla stanza dell'orologio nel Temple of the Ancients. Si trova nel passaggio oltre il numero IV.



Guardatevi le spalle quando vi troverete nella crashed Gelinka: i mostri qui possono essere molto tosti...

Limit Break di Livello 4: Great Gospel
Trovate l'uomo che dorme.

Cid

Ultimate Weapon: Venus Gospel
Parlate ripetutamente al vecchio che si trova a Rocket Town (dopo il lancio) e a un certo punto vi consegnerà l'arma.

Limit Break di Livello 4: Highwind
Dovrete usare il sottomarino per raggiungere la Gelinka precipitata. Lì troverete il Limit Break di Cid.

Yuffie

Ultimate Weapon: Conformer
Anche l'arma definitiva di Yuffie la troverete nella Gelinka precipitata che, a giudicare dalla mappa del mondo, si trova appena oltre la costa presso il Gold Saucer. In ogni caso, è sott'acqua.

Limit Break di Livello 4: All Creation
Sconfiggete Godo con Yuffie alla pagoda dei Five Mighty Gods e riceverete in premio il suo Limit Break di livello 4.





... ma ne vale la pena per trovare il Limit Break di Livello 4 di Cid e l'arma finale di Yuffie.

Red XIII

Ultimate Weapon: Limited Moon
Assicurandovi che Red sia nel vostro party, ritornate al Cosmo Canyon dopo aver portato Bugenhagen alla Ancient City. In questo modo otterrete la sua arma finale.

Limit Break di Livello 4: Cosmo Memory
Prendetela sconfiggendo il boss Lost Number alla Shinra Mansion a Nibelheim.

Vincent

Ultimate Weapon: Death Penalty
Usate il sottomarino per oltrepassare la cascata nel lago vicino a Nibelheim. Provate a



visitare la caverna che si trova dietro di essa durante il secondo e il terzo disco (con Vincent nel vostro party).

Limit Break di Livello 4: Chaos
Prendetelo nello stesso posto dove avete preso l'arma finale: la cascata vicino a Nibelheim.

Cait Sith

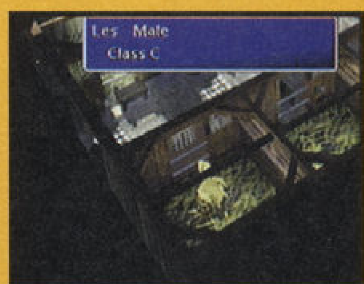
Ultimate Weapon: HP Shout
Se avete rovistato dappertutto nel Quartier Generale della Shinra e avrete trovato un megafono al 64° piano, saprete sicuramente dove andare a cercare l'arma finale di Cait Sith quando ci ritornerete.



Tifa si rivelerà facilmente uno dei personaggi più forti del gioco.



Fate correre i vostri Chocobo per alzare la loro classe.



Il nostro ultimo Chocobo catturato, Les, è molto lontano dall'essere un Chocobo di prima qualità. Gli serviranno un mucchio di green e un bel po' di esperienza nelle corse prima di essere anche solo guardato da una donna.

QUAKE2

FILE SEGRETI

Soggetto del file: Quake 2
Obiettivo: Aiutare a terminare il sopraddetto
Metodo utilizzato: Trucchi e segreti





Chi è il boss?

Le tende sono chiuse. Le luci sono spente. Sono le prime ore del mattino e finalmente siete riusciti a raggiungere l'ultimo livello di Quake 2. Il vostro corpo ha bisogno di riposo ma vi rimane soltanto il boss da affrontare per poter vedere la sequenza finale del gioco.



Raccoglieta più armi e munizioni possibili prima di salire ad affrontare l'ultima battaglia.



Ecco la capsula di salvataggio che dovrete utilizzare dopo aver ucciso il mostro finale.



Potreste lasciarlo per dopo ma se lo farete adesso avrete un intero giorno in più per vantarvene. Ecco come fare. Per prima cosa dovrete raccogliere tutte le munizioni, le armi e i power-up appena prima di entrare nell'arena del boss. Credetemi, ne avrete bisogno quando lo incontrerete. Questo è un buon momento per salvare la posizione di gioco. Prendete l'ascensore che vi porterà al livello del boss e imbracciate il lanciarazzi o il BFG. Utilizzate l'invulnerabilità che dovreste avere e correte in mezzo



Non sopravvivereto a molti colpi come questo, quindi fate buon uso degli scarsi rifugi.

all'arena. Sparate tutte le munizioni che avete con la vostra arma più potente. Scaricategli addosso tutto quello che potete fino a che vi resteranno tre secondi di invulnerabilità. A quel punto correte e nascondetevi dietro a una colonna. Il boss è sorprendentemente facile da uccidere, soltanto fate in modo che non vi colpisca. Girate intorno al pilastro facendo sì che rimanga sempre tra voi e il mostro. Quindi fate un passo di lato in modo da vedere la schiena del boss e

C'è una sola trappola sulla strada per il boss di fine gioco: non state davanti a questa porta quando si accende la luce rossa.



sparate. Non aspettate di vedere se lo colpite: correte e continuate a girare in tondo. Ripetete il tutto fino a che non sarete a corto di munizioni. Ora premete uno degli interruttori situati ai margini dell'arena, quindi correte verso il lato opposto dove una porta segreta vi permetterà di tornare al livello più basso. In questo modo avrete la possibilità di fare il pieno di munizioni, di guarirvi e, in generale, di prepararvi nel migliore dei modi prima di ritornare ad affrontare il boss per il secondo round. Quando vi sentirete pronti ritornate nell'arena e ripetete la tattica di prima, non prima però di aver salvato; specialmente se avete ferito gravemente il vostro nemico. Non appena morirà avrete pochissimo tempo (il conto alla rovescia apparirà sullo schermo, in modo da mettervi ancor più sotto pressione) per raggiungere la capsula di salvataggio che si trova vicino all'ascensore che avete utilizzato per arrivare qui. C'è una speciale area segreta in questo livello che è nascosta dietro a una crepa nel muro, ma state attenti al conto alla rovescia. Buona fortuna!



Accertatevi di aver raccolto l'invulnerabilità prima di affrontare il mostro finale.



Il mostro finale è facile da sconfiggere una volta che vi sarete abituati a girare intorno ai pilastri sparando un colpo alla volta.

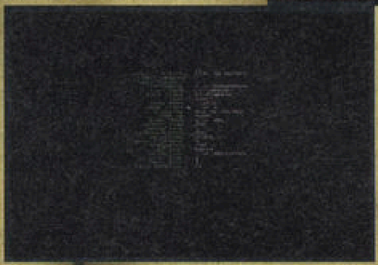




Prendete il controllo...

Eccovi un trucco tutto nostro. Questo è lì miglior metodo di controllo che potete utilizzare. Impostate i tasti in modo che la W sia avanti, la S sia indietro e la A e la D siano i passi laterali a sinistra e a destra. Andate quindi nella console e scrivete +MLOOK. Il vostro mouse è diventato la vostra testa virtuale e potete usarlo per guardarvi intorno. Il pulsante sinistro è il pulsante di fuoco e





+MLOOK è usato da tutti i migliori giocatori di Quake II, quindi giocate da professionisti e usatelo.

Questo è il pulsante che, attivato, ci trasporterà fino alla fine del gioco.

Barare!

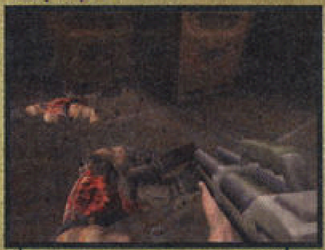
Giocare lealmente e onestamente è molto nobile, ma sappiamo che ci sono persone che cosiderano un utilizzo dei loro soldi utile e divertente lo spendere novantamila lire per un videogioco e quindi aprirsi la strada verso la fine usando dei trucchi la prima volta che giocano. È una vita triste... Inserite questi codici nella console per ottenere splendidi e divertenti trucchi...

GIVE ALL – Vi dà tutti gli oggetti.
GIVE HEALTH – Un extra di cento punti ferita sarà vostro.
GIVE WEAPONS – Nessuna sorpresa, tutte le armi saranno vostre.
GIVE AMMO – Oh, questo è stupido, lo capite subito.
GIVE BODY ARMOR – Vi regala un extra di duecento punti di armatura.
GOD – Grazie al God Mode sarete invincibili.
NOTARGET – Elimina il bersaglio.
NOCLIP – Rimuove il clipping, in modo da permettervi di passare attraverso le pareti.
GIVE JACKET ARMOR –Indovinate cosa vi regalo? Esatto, un giubbotto antiproiettile.
GIVE BLASTER – E ora un nuovo e simpatico fucile è tutto vostro.
GIVE SHOTGUN – Ora avete uno shotgun.
GIVE SUPER SHOTGUN – Un fantastico strumento di distruzione. Ora avete un super shotgun.
GIVE MACHINEGUN – Cercate di usarlo bene...
GIVE CHAINGUN – Dite addio alla vostra scorta di proiettili se pensate di usare questa bellezza.
GIVE GRENADE LAUNCHER – Tutti possono divertirsi a giocare a tennis con queste divertentissime palle esplosive.
GIVE ROCKET LAUNCHER – Lanciarazzi.
GIVE RAILGUN – Che divertimento!
GIVE BFG10K – Cancella tutto ciò che c'è in una stanza con un colpo solo, ottimo per il boss.
GIVE SHELLS – Certamente non un mare di munizioni, dieci nuovi colpi di shotgun.
GIVE BULLETS – Cinquanta piccoli proiettili saranno vostri.
GIVE CELLS – Cinquanta bolle di simpatici e dolorosi colpi d'energia.
GIVE GRENADES – Granate.
GIVE ROCKETS Potreste finanziare la NASA con questi cinque nuovi razzi.
GIVE SLUGS – Ficcate dieci di questi nel vostro mitragliatore e via con la festa.
GIVE INVULNERABILITY – Ora non potete più morire: dateci dentro...
GIVE QUAD DAMAGE – ...ma i nemici muoiono, e molto velocemente.
GIVE SILENCER – E non possono neppure sentirvi arrivare.
GIVE REBREATHER – Non potete camminare sull'acqua, ma potete respirarci dentro.
GIVE ENVIRONMENT SUIT – Greenpeace sarebbe fiera di voi; con questa sarete salvi se vi capitasse di cadere in un serbatoio di sostanze tossiche.
GIVE ANCIENT HEAD – Vi regala una di queste vecchie cose a forma di testa.
GIVE ADRENALINE – Vi darà una carica ogni volta che ne avrete veramente bisogno.
GIVE AMMO PACK – Aumenta il vostro carico di munizioni.
GIVE BANDOLIER – Vi regala una di quelle bandoliere in stile guerrigliero messicano.
GIVE DATA CD – Per lo meno non dovrete preoccuparvi del suo utilizzo.
GIVE RED KEY – Questo non è difficile da capire.
GIVE BLUE KEY – E questo neppure.
GIVE SECURITY PASS – Ne vorrete uno sicuramente.
GIVE AIRSTRIKE MARKER – Vi dà un... oh, andiamo.
GIVE DATA SPINNER – Ne avrete uno, tutto per voi.
GIVE POWER CUBE – A me il potere!
GIVE PYRAMID KEY – Ecco qualcosa che sembra uscito da Doctor Who
GIVE COMMANDER's HEAD – Sorpresa...
GIVE POWER SHIELD – Una bella dose di protezione.
GIVE ARMOR SHARD – Oh, come ci piace l'ortografia americana...
GIVE COMBAT ARMOR – Ai bei vecchi tempi usavamo la U per pronunciare questa parola, accidenti agli yankee!
EXEC WAREHOUSE.CFG – Salterete direttamente a questo livello.
EXEC JAIL.CFG – Andate alle prigioni.
EXEC MINE.CFG – Sono miniere, solo miniere, quindi dovete proprio venirne fuori.
EXEC FACTORY.CFG – Colpire una fabbrica? Altroché se la colpirete.
EXEC POWER.CFG – Ancor più potere.
EXEC BIGGUN.CFG – He he he.
EXEC HANGAR.CFG – Smettetela di aggirarvi tutt'intorno senza ragione!
EXEC CITY.CFG – A spasso in città.
EXEC BOSS.CFG – Non è poi così resistente.





Questo potrebbe essere un buon momento per utilizzare il trucco dell'invincibilità citato qui sopra.



Una scena terribile: vi ci ritroverete spesso giocando a Quake2.



La primavera è arrivata in anticipo quest'anno, e si è portata dietro un bel carico di belle giornate e aria fresca. Perché allora non siete tutti in gita al lago invece che incollati davanti alle vostre console? Ah, il fascino dei videogiochi! Soddisfiamo allora la vostra curiosità con qualche trucco di prima scelta...

zonaconsole

PLAYSTATION

ACTUA SOCCER 2

Caro Games Master,
È stata una scelta molto dura, ma alla fine mi sono comprato Actua Soccer 2 al posto di FIFA 98. Pensi abbia fatto la cosa giusta? Ma veniamo al punto: non è che per caso avresti dei trucchi per questo grandissimo gioco di calcio? Il mio stile di gioco è alquanto scarso e avrei non poco bisogno di una mano. Grazie anticipatamente,
Carlo Sarta, Milano

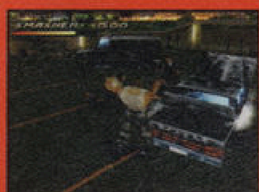
Chi sono io per poterti dire se hai fatto o no la cosa giusta? Beh, oltre a essere una domanda retorica, è anche parecchio stupida: sono Games Master, l'essere più potente dell'intero universo e quartieri limitrofi, e te lo posso dire eccome. Non ti preoccupare, Actua Soccer 2 è davvero un gran bel gioco, se poi piace a te penso vada tutto bene. Ma eccoti un po' di trucchetti assortiti, e che buon pro ti facciano (ricordati di inserirli tutti nella schermata del menu principale):

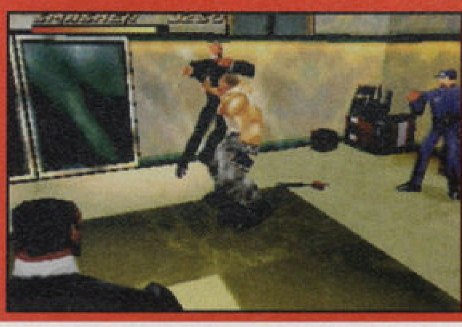
Squadra Gremlin 11 – ←, →, ●, ●, ↑, ↓, ●, ●
Squadra Super Furry Animals – ←, ←, ●, →, →, ●, ↑, ↓
Palla invisibile – ●, ●, ←, ←, →, →, ●, ●
Pallone da spiaggia – ←, →, ←, ↑, ←, →, ●, ●
Nani – ●, ↓, ↓, ●, ↑, ↑, ←, →
Giganti – ↑, ↓, ↓, →, ●, ●, ●, ●
Riflettori guasti (provoca degli effetti molto bizzarri) – ←, ←, ←, ●, →, →, →, ●
Giocatori invisibili – ●, ●, ↓, ●, ↑, →, ●, ←
Modalità TV a colori/bianco e nero – ↑, ↓, ↑, ↓, ●, ↑, ↓, ↑

FIGHTING FORCE

Caro Games Master, Ho comprato recentemente Fighting Force per PlayStation, e dopo averlo finito una manciata di volte devo ammettere che il divertimento sta cominciando a scemare. A questo punto l'unica cosa da fare è chiedere a te se hai a disposizione dei trucchi per questo gioco: la rissa simulata è uno dei miei passatempi preferiti e penso che in fondo Fighting Force faccia proprio al caso mio.
Giovanni Umbretti, Messina

Un fan degli schiaffi, eh? Fighting Force non è certo un capolavoro, però se ti piace il genere in effetti su PlayStation non c'è praticamente nulla di simile. Nella mia infinita bontà ho quindi deciso di raschiare il fondo del barattolo cosmico dei trucchi per estrarre queste perle d'antica saggezza. Nella schermata principale tieni premuto ←, ●, L1 ed R2 fino a quando non appare la scritta Cheat Mode nella parte bassa dello schermo. Seleziona velocemente le opzioni e: sorpresona! Dovresti essere in grado di ottenere l'invincibilità e una comodissima opzione di selezione dei livelli.





NIGHTMARE CREATURES

Caro Games Master,
Visto che sostieni di essere così ganzo e di conoscere tutti questi trucchi, com'è che non hai ancora pubblicato quelli di Nightmare Creatures? Secondo me è perché sotto sotto hai paura e non vuoi affrontare i terribili mostri che questo gioco nasconde a ogni angolo. O forse è solo perché in realtà non è che conosci poi tanti trucchi...
Il Lettore Mascherato

Senti un po' ragazzuolo, perché non abbassi le penne e chiedi umilmente perdono per la tua saccenza? La mia calma olimpica e la mia infinita classe mi consentono comunque di ignorare gli insulti vuoti e senza alcun significato, e quindi ho deciso, per dimostrarti la mia grandezza, di renderti partecipe comunque della mia infinita conoscenza. Apri la schermata della password e usa questo codice: ←, ↑, ●, ●, ↓, ●, ●, ↓. Questo ti permetterà di avere vite infinite e roba varia, e pure di selezionare il livello di partenza.

MOTO RACER

Caro Games Master,
Penso che Moto Racer sia senza dubbio il più bel gioco di corse motociclistiche mai visto su PlayStation, nonché l'unico. Certo però che è anche

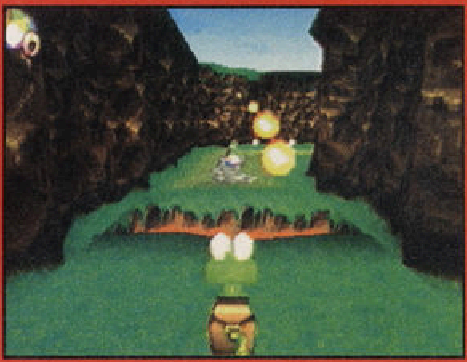
bello difficile: non è che potresti dividere con me qualche bel trucchetto al riguardo?
Umberto Boccioni, Salerno

Dividere è una parola grossa. Se vuoi posso farti pagare (e anche cara) la mia preziosissima consulenza, che comunque è una cosa senza prezzo, quindi comunque faresti un affarone. Ma oggi è tempo di offerte speciali, e tenterò di elargirti parte della mia onniscienza gratis. Non farci l'abitudine, però: anch'io ho delle spese e alla fine del mese devo far quadrare i conti... Eccoti i tuoi codici:
Circuiti specchiati ←, →, ←, →, ○, ○, R1, L1, △, ×
Tutti i circuiti ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ○, R2, △, ×
Corse notturne ↑, ○, L1, ↓, △, L2, ○, ←, R1, ×
Moto superveloci ↑, ↑, ↑, △, R1, △, R2, ↑, ↑, ×
Sequenza finale ○, △, ○, △, ○, △, L1, ↑, R2, ×
Minimoto ↑, ↓, R2, L2, ↓, ↑, L1, ×

BUBSY 3D

Caro Games Master,
IMa è vero che GM vuol dire Gran Mogol? Se è vero, in che rapporto sei con le Giovani Marmotte? E soprattutto, hai mai sentito parlare di Bubsy 3D per PlayStation? Lo sai che sono bloccato e non riesco più ad andare avanti? Non è che avresti qualche bel consiglio da darmi? Perché poi sto terminando tutte le frasi con un punto interrogativo?
Piero Ulivieri, Sesto Fiorentino (FI)

Games Master in realtà la guida spirituale delle Giovani Marmotte. Una teoria affascinante: insegnerei loro a fondersi con la natura, a imparare i segreti della terra e soprattutto come costruire un bazooka usando dello zolfo, dei sassi e una canna di bambù (esattamente come fa il capitano Kirk nell'episodio di Star Trek "Arena"). Direi proprio che sei fuori strada, caro il mio amico. A parte questo, se proprio desideri continuare a giocare al terribile Bubsy 3D (errare è umano, perseguitare è diabolico) prova un po' questi



trucchi, magari riesci a farti durare altri due o tre giorni questo fantastico gioco prima di liberartene per sempre.
Tutti i livelli – XLVLCHTMSB
Pezzi del razzo – XTOOROCKER
Livelli bonus – XBNFCHTMMM
99 vite – XMUTHOLIFE
Trasforma Bubsy in Iena Pliskin – XURASNAKER
Filmati delle morti – XDETHSEKLE
Firmati d'intermezzo – XIDLEXRHAM
Filmati di fine livello – XAEOLSDHCM
Filmati finali – XOUTMOVMAX
Livelli 1-18 con 12 pezzi del razzo e 123 vite – A2DL1JO76M

CROC

Caro GamesMaster,
Sicuramente conoscerai Croc per Playstation, e altrettanto sicuramente avrai a disposizione tonnellate di trucchi per questo platform che, pur non essendo Super Mario, se la cava decisamente bene tra i vari

PlayStation



platform tridimensionali per PlayStation. Bene, che ne diresti di pubblicarli, 'sti trucchi per Croc? Mario Soldati, Pescara
Mario Soldati, Pescara

Ma certo che lo conosco, e penso anche che sia molto divertente: come hai detto tu, non è esattamente Super Mario, e vorrei anche vedere! Mario è un idraulico italiano grassoccio e con i baffi, Croc è un coccodrillo. La differenza è notevole. Comunque, il gioco è piaciuto abbastanza anche a me, ed è quindi con estremo piacere che lascio cadere su di te la luce della mia saggezza. Inserisci questo codice nella schermata delle password e guarda un po' cosa succede: ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

SATURN

STEEP SLOPE SLIDERS

Caro Games Master,
Ho un problema che puoi risolvere solamente tu. Ho comprato Steep Slope Sliders lo stesso giorno



in cui è uscito, ma ora che l'ho terminato e ho estratto i personaggi extra mi è passata la voglia di giocarci. Non è che per caso conosci qualche trucco o codice che possa aiutarmi a riscoprire questo gioco?
Pietro Foresta, Bologna

Scommetto che i personaggi segreti non li hai trovati proprio tutti. Per scovare i primi devi semplicemente battere tutti i record dei vari percorsi. Dopodiché, ti serviranno alcuni trucchi abbastanza oscuri per far saltare fuori gli altri. Leggi quello che segue e potrai ricominciare a rotolare sulla neve felice e contento.
Alieno – Tieni premuto tasto L e seleziona il tizio di metallo.
UFO – Tieni premuto R e seleziona il tizio di metallo.
Ragazza 1 – Tieni premuto L e seleziona il bambino.
Ragazza 2 – Tieni premuto R e seleziona il bambino.
Babbo Natale – Tieni premuto L e R e seleziona il bambino.
Cane – Tieni premuto L e seleziona lo snowboarder pelato.
"Pera" (non il frutto) – Tieni premuto R e seleziona Alpine Racer.
Pinguino – Tieni premuto R e seleziona lo snowboarder pelato.



Automobile – Tieni premuto L e seleziona Alpine Racer.
Ci sono anche dei percorsi aggiuntivi tanto strani quanto i personaggi segreti.
Per poterli vedere dovrai far saltare fuori tutti gli snowboarder speciali e quindi destreggiarti un po' con i tasti L e R.
Ecco come ottenerli...
Spazio Profondo – Tieni premuto L e R e seleziona il percorso Extreme 0.
Colonia Spaziale – Tieni premuto L e R e seleziona il percorso Extreme 01.
Polo Sud – Tieni premuto L e R e seleziona il percorso Extreme 02.
Half Pipe Spaziale – Tieni premuto L e R e seleziona il percorso Extreme 03.



DUKE NUKEM 3D

Caro Games Master,
Visto che sei lì a far niente tutto il giorno, non è che per caso potresti darmi per un passaggio particolarmente difficile in Duke Nukem? .
Paolo Rubicone, Forlì

Ma bene, che simpatico individuo. Eccoti un bel trucco, anche se la tua audacia non lo meriterebbe: Duke Nukem è pieno zeppo di cheat e so anche come ottenerli.
Selezione del livello – Nel menu principale premi X, Y, Z, Z, Y, X, Y, Z, Y
Elimina tutti i mostri – Nel menu della selezione della difficoltà premi Z, Z, X, X, Y, X, Y, Z A
Invulnerabilità – Premi Start per mettere in pausa il gioco e premi X, Z, Z, X, Y, X, Y, Z, Y
Ottenere tutto – Premi Start per mettere in pausa il gioco e premi Z, X, X, Z, Y, Z, Y, X, Y. In questo modo otterrai tutti gli oggetti, le armi, le munizioni e le chiavi. Potrai ripetere questo trucco quante volte vorrai.
Controlli di Turok – Metti il gioco in pausa e premi Y, Y, Z, Z, X, X, Y, X, Z per ottenere il messaggio 'Jevons Control: On'. In questo modo cambierai il sistema di controllo rendendolo simile a quello di Turok per Nintendo 64. Per giocare avrai bisogno del pad analogico, ma è un metodo molto simpatico.





SONIC R

Caro GM,
Per favore, ti prego, potresti aiutarmi con Sonic R su Saturn? L'ho comprato appena uscito, mi sono fiondato a casa, sono arrivato primo in alcune gare e non ho ottenuto un bel niente! Non è che potresti dirmi come poter ottenere gli altri personaggi, che so, come Robotnik? Ringrazio anticipatamente per il tuo aiuto. **Crisitan Molinari, Cernusco S/N (MI)**

Niente di più facile. Davvero, credevo potessi propormi qualche quesito più complicato. Dunque, innanzitutto avrai sicuramente già scoperto il quinto tracciato, Radiant Emerald: per farlo saltare fuori è sufficiente vincere tutte e quattro le gare ordinarie. Per ottenere i vari personaggi segreti invece la faccenda è un po' più complicata. Per ottenere Ivo Robotnik dovrai abbastanza semplicemente arrivare primo sulla quinta pista, mentre per ottenere gli altri (Knuckles e compagnia bella) dovrai dimostrare molta più abilità. Già speravi in una qualche sequenza di tasti da premere, eh? Fosse sempre così facile... In ogni quadro (stiamo parlando solo dei primi quattro, naturalmente) dovrai raccogliere le cinque monete d'oro che sono disseminate per il tracciato e



NINTENDO 64

GOLDENEYE 007

Caro Games Master,
Devi assolutamente aiutarmi! Sono fermo a Goldeneye, nel livello dove devi proteggere Natalya dal fuoco nemico mentre lei giocherella con il computer. Non è che per caso hai dei trucchi che mi permettano di saltare il livello o qualche cosa del genere? Sei la mia ultima speranza, Obi Wan...
Francesco "Chicco" Moriero, Milano

Innanzitutto secondo me stai usando un nome falso... Comunque sia, dicevamo di Obi Wan: gran simpaticone, certo non saggio come me... Ah, il livello della stanza di controllo. Certo. Un quadro decisamente difficile, anche ai livelli più facili. Per quanto riguarda la domanda sui trucchi per Goldeneye, sarà meglio che ti sieda. Devo darti una brutta notizia: non esiste nessun cheat mode per questo gioco. Beh, nessun cheat mode come "metti il gioco in pausa, premi tutti i tasti e lancia il pad in aria tre volte cantando tutta l'Aida", che conosciamo tutti così bene. L'unico modo per ottenere dei trucchi per questo gioco è terminare i quadri in tempo record a dei livelli di difficoltà decisamente notevoli. Controlla il nostro doppi speciale pubblicato sui primi numeri di Games Master, se ti interessano questi trucchi. Per il problema riguardante Natalya e la sua capacità di attirare tutti i proiettili nelle vicinanze, prova un po' questo: per prima cosa fai saltare per aria tutti i computer, tranne quello al quale poi lavorerà Natalya. Questo vi permetterà di avere una linea di fuoco più libera. Portartevi dietro di lei e mettete le spalle al muro. A questo punto limitatevi a girarvi rapidamente a destra e a sinistra mentre arrivano le guardie per eliminarle il più rapidamente e precisamente possibile. Ricordati sempre di usare il mirino e di sparare alla testa delle guardie per risparmiare tempo e munizioni. Spero che questo ti basti... Buona fortuna!

DARK RIFT

Caro Games Master,
Avresti a disposizione qualche bel trucco per Dark Rift? Secondo la mia modesta opinione è il miglior picchiaduro per Nintendo 64, e non mi dispiacerebbe avere qualche cheat mode da provare...
V. Smith, London.

Riguardo a Dark Rift non sono esattamente dello stesso parere, ma se piace a te allora penso che sia tutto a posto: dopotutto i soldi sono tuoi, e se ti stai divertendo, amen. Comunque sia, utilizza questi codici per poter osservare tutti i vari finali dei personaggi senza dover terminare il gioco:

ARRON: – Alto, C-sinistro, R, Destra, Basso, R, R, C-sinistro
DEMITRON – Alto, C-sinistro, R, Destra, Basso, L, L e C-basso
DEMONICA – Alto, C-sinistro, R, Destra, Basso, R, R e C-alto
EVE – Alto, C-sinistro, R, Destra, Basso, R, R, C-destro



GORE – Alto, C-sinistro, R, Destra, Basso, R, R, C-basso
MORPHIX – Alto, C-sinistro, R, Destra, Basso, R, R, B
NIIKI – Alto, C-sinistro, R, Destra, Basso, R, R, B
SCARLET – Alto, C-sinistro, R, Destra, Basso, L, L, C-alto
ZENMURON – Alto, C-sinistro, R, Destra, Basso, L, L e C-destro
Che ne dici?

arrivare primo. Questo non sarà facilissimo, visto che per raccogliere le monete dovrai spesso allungare la strada. Ma che ci vuoi fare? Inoltre, se vorrai utilizzare SuperSonic ti basterà ottenere tutti e sette i Chaos Emerald (nascosti anche loro per i percorsi), dopodiché nel menu di selezione dei personaggi dovrai spostare il cursore su Sonic e premere in alto per trasformarlo in SuperSonic. Il problema è che a questo punto avrai già vinto tutti i percorsi così tante volte che non ci sarà nessun divertimento nell'usare questo personaggio... Ma eccoti un'altra chicca: la R del logo iniziale può essere manipolata a piacimento: basta usare X, Y, Z e A per cambiare la texture che la ricopre e per farla ruotare. Non divertirti troppo, mi raccomando!



CROC

Caro GM,

Potresti darmi qualche trucco per Croc su Saturn? Sono piuttosto disperato... Aiutami!

Matteo Caccia, Genova

"Sono piuttosto disperato"... Anch'io non è che sia tranquillissimo, cosa credi? Ho qui montagne di lettere da smistare, e mi piacerebbe andare al mare ogni tanto! La vita è difficile per tutti. Per fortuna però che qualcuno è più fortunato degli altri, e che quel qualcuno dispone di una bella scorta di trucchi da elargire alle masse. Per esempio, eccoti il modo di attivare la selezione dei livelli nel gioco in questione: tieni premuto X+Y+Z nella schermata iniziale (quella con la scritta Press Start). Quando ti viene data la possibilità di inserire la password, utilizza questa: LLLLDRRLLDRDLUR. Buon divertimento...

NEED FOR SPEED

Caro Games Master,

Sono un grande fan della vostra rivista. Su nessun numero però avete mai pubblicato alcun trucco per The Need For Speed su Saturn. Un mio amico mi ha detto che per questo gioco ci sono delle macchine e dei livelli segreti: non è che per caso sai come attivarli? Vi prego, vi darò tutto quello che volete!

Assam Qasim, Verona

Ma certo che ti risponderò! Come potrei ignorare la tua richiesta d'aiuto? Dunque, per guidare la Warrior sulla pista di Las Vegas entra nella modalità torneo e inserisci questa password: TSYBNS. Esci, e a questo punto avrai a disposizione la Warrior (un trabiccolo viola insusitatamente potente), e il tracciato di Las Vegas (la pista col rettilineo più lungo in assoluto). Tutto qua, dirai tu.
Ebbene no! C'è altro. Se le cose sono ancora troppo "classiche" per te prova a tenere premuto L e R quando selezioni la pista per correre su una versione "sabbiosa" dello stesso tracciato (l'asfalto viene sostituito da una distesa di sabbia, e questo ti permette di ottenere paradossalmente dei tempi molto migliori di quelli normali). Questo trucco vi permetterà di trasformare il percorso Rusty Spring in Desert Oasis (oltre ad avere il fondo sabbioso appariranno anche diverse cunette).
Ma non è tutto: premendo L e R nel menu di selezione della modalità di gioco a due giocatori potrai provare il modo No Mercy, che molto semplicemente elimina il vantaggio del giocatore che si trova in seconda posizione.

zonaconsole



Siete bloccati nel vostro gioco nuovo di zecca, e vi vergognate di chiedere aiuto ai vostri amici? Bene, non deprimetevi troppo. Scrivetemi e cercherò di esaudire le vostre richieste.

Scrivete a:

AIUTO!
Games Master
zonaconsole
c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

SCHEDA DI AIUTO

Se volete, potete segnalarci quale gioco vorreste vedere analizzato sulle nostre pagine. Per farlo potete compilare la scheda sottostante oppure una simile indicando:

Nome della Piattaforma (PSX, N64, Saturn, ecc.)

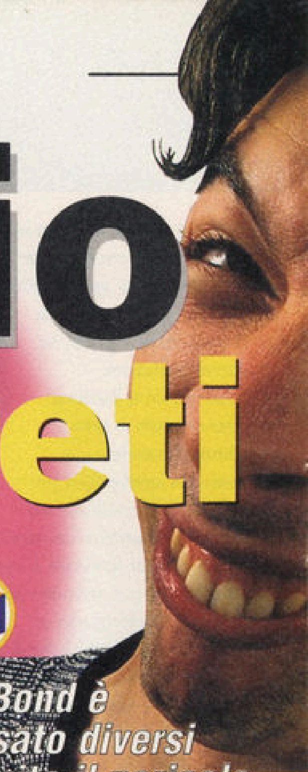
....

Nome del Gioco (Quake, G-Police, Extreme-G, ecc.)

Trucco:

....





servizio segreti

Vi abbiamo mai detto che il nostro Games Bond è coetaneo di Lara Croft? Hanno persino passato diversi mesi a lavorare assieme. Lei, poi, ha preferito il pericolo dei Thug, mentre il nostro Games è diventato un agente. Strana la vita, eh?



GRAND THEFT AUTO

Inserite BSTARD al posto del vostro nome per ottenere l'accesso a tutte le mappe, per avere armi infinite, 99 vite e tutti i bonus moltiplicati per cinque nella versione multiplayer.



DYNASTY WARRIORS

Altri personaggi

Cao Cao

Portate a termine il gioco con tutti i personaggi eccetto Guan Yu, Zhao Yun e Zhang Fei.

Lu Bu

Portate a termine il gioco con tutti i personaggi (inclusi Zhuge Liang e Cao Cao).

Nobunaga

Dopo aver ottenuto Cao Cao andate nella schermata dei titoli e inserite questo codice : ↓, ↓, →, ↑, ●, ✖, R1, R2 – se avete seguito correttamente questa procedura, sentirete un rumore di spade che cozzano.

Sun Shang Xiang

Nella schermata dei titoli inserite questo codice : ←, ←, ↑, ↓, ✖, ●, L1, R1. Di nuovo, se avrete inserito il suddetto codice correttamente sentirete lo stesso effetto sonoro di cui sopra.

Zhuge Liang

Portate a termine il gioco utilizzando Guan Yu, Zhao Yun e Zhang Fei.

PANDEMONIUM 2

Forse voi non lo sapevate, ma per questo interessante platform esistono diversi codici molto utili. Eccoli:

OMBCDIB.
AFABBJAE.
FIIAGGBI.
IFAJIJGB.
NKECHDBE.
LGBBJIKE.
GHCEOFDA.
OCECGGJJ.
MGFCGGB.
LCGFJFCI.
MEECGFCJ.
BDAOFLJG.
BCMMFLBBK.
LNFBKEMM.
GBDEGMDK.
LHFJKIJA.
FJDAGOAM.
FGAGGLJE.

PEAK PERFORMANCE

Per ottenere delle auto extra nella modalità a un giocatore entrate nel menu della selezione delle auto, scegliete il garage A e tenete premuto L 1 e premete ●. Fate la stessa cosa per il garage B, mentre per il garage C dovrete tenere premuto L1 e R1 e premere ●. Avrete a disposizione un sacco di caffettiere nuove di zecca!

SONIC R

Pista segreta "Radiant Emerald"

Per poter correre sul percorso Radiant Emerald, dovrete semplicemente arrivare primi su tutti i percorsi.

Giocare con Robotnik

Per la prima volta in un gioco di Sonic potrete utilizzare il grasso Robotnik! Per poterlo controllare vi basterà arrivare primi sulla quinta pista, la Radiant Emerald.

Giocare con SuperSonic

Per poter giocare con l'alter ego dorato del porcospino blu dovrete scovare tutti e sette i Chaos Emerald (sparsi per tutte le piste) arrivando primi in tutte le gare. A questo punto vi basterà iniziare una nuova partita, spostare il cursore su Sonic e premere in alto o in basso.



Giocare con Mecha Sonic

La star di Sonic CD diventa disponibile quando avete raccolto le cinque monete nel quadro di Resort Island e sarete arrivati primi, secondi o terzi (nella stessa gara in cui avrete raccolto le monete). Al termine della corsa potrete quindi sfidare Mecha Sonic: battendolo apparirà nel "mazzo" dei personaggi disponibili.

Giocare con Mecha Tails, Mecha Knuckles e Mecha Robotnik

Per ottenere gli altri personaggi "mecha" dovrete arrivare primi nei rimanenti tre quadri e contemporaneamente raccogliere le cinque monete. Come prima, dovrete sfidare e battere il personaggio che incontrerete per poterlo usare. Nel quadro Radical City vi batterete con Mecha Tails, a Regal Ruins ve la dovrete vedere con Mecha Robotnik e su Reactive Factory incontrerete Mecha Knuckles.

Consiglio: Se state cercando di ottenere un personaggio "mecha", correte utilizzando Super Sonic (se lo avete già attivato). In questo modo potrete vincere la gara senza problemi, facendo anche un giro record.

GRAND THEFT AUTO

Games Bond ci riferisce: "Ho scovato dei simpatici trucchi per Grand Theft Auto su Playstation, e mi stavo per caso chiedendo se per caso non potessero servire a qualche giocatore in difficoltà. Inserite questi codici al posto del vostro nome :

HANGTHEDJ – la polizia sparisce, ottenete un sacco di soldi, tutte le armi, 99 vite e l'accesso a tutti i livelli.

THESHIT – un sacco di soldi, tutte le armi, 99 vite e accesso a tutti i livelli.".

WORMS 2

Ed eccovi tutti i codici per le missioni a un solo giocatore...

1. ONCEUPONA
2. TIMETHEREWERE
3. SOMESMALLWORMS
4. WHOGOTVERYVERY
5. ANNOYEDAND
6. DECIDEDTO
7. GOTOARMSIN
8. ORDERTOWIPE
9. OUTTHEIR
10. VICIOUSENEMY
11. COUNTERPARTS
12. THEYDEVELOPED
13. SOMEREALLY
14. COOLWEAPONSUCH
15. ASBANANABOMBS
16. ANDMAGICBULLETS
17. THEYTRAINED
18. ALLNIGHTSAND





19. EVERYDAYSOTHEY
20. WOULDBECOME
21. PROFICIENT
22. INTHEIRWORMLY
23. WAYSSOMETIMES
24. THEYWOULDSHOOT
25. GRANNIESJUST
26. FORFUNANDLAUGH
27. ABOUTITINTHE
28. EVENINGTIME
29. WEAPOLOGISEON
30. BEHALFOFALLTHE
31. TERRITORIESTHAT
32. WEWENTTOTHE
33. TROUBLEOFTRANSLATING
34. WORMS2INTOBUTWE
35. DIDNTHAVETIMETO
36. TRANSLATETHESE
37. PASSWORDSNOTTHAT
38. THEYNEEDTOBEDONE
39. WESUPPOSETHAT
40. YOUAREREALLY
41. EXPECTINGTO
42. SEEAWONDERFUL
43. CHEATMODEWHEN
44. FINISHTHEMMISSIONS
45. ANDYOUARERIGHT

Nota per chi sa l'inglese: provate a leggerle tutte di fila...
Ecco un altro trucco: per far apparire una serie di casse zeppe di armi "speciali" scrivete **supershopper** e poi premete il tasto di cancellazione (in alto a destra sulla tastiera). Per rendere il vostro avversario invincibile scrivete **godmode** e quindi premete il tasto di cancellazione (se avete fatto tutto correttamente apparirà la scritta ***OK*** nella parte alta dello schermo). NOTA: vanno battuti anche gli asterischi.

WAVE RACE

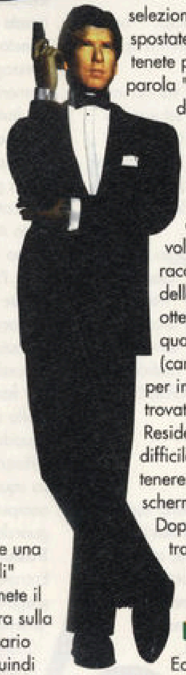
Due nuove acrobazie
Per eseguire la prima delle due acrobazie dovrete semplicemente levare il dito dal tasto A e muovere il joystick in senso orario: il tizio si alzerà dalla jetbike e compierà un giro intorno al veicolo. Per effettuare la seconda acrobazia dovrete invece lasciar andare il tasto A e far ruotare il joystick in senso antiorario. Il pilota salterà sulla parte anteriore del trabiccolo e quindi scenderà normalmente oppure salterà indietro sul sellino. Queste acrobazie vanno usate nella modalità Stunt.

Per cavalcare il delfino
Selezionate la modalità Stunt e il quadro Dolphin Park. A questo punto dovrete effettuare delle acrobazie in un ordine preciso: alla partenza dovrete effettuare una verticale seguita da un salto, dovrete sedervi di schiena sul manubrio e quindi effettuare un'altra verticale. Tra il Checkpoint 1 e 2 dovrete effettuare un avvitamento in senso orario, un salto all'indietro e un tuffo sott'acqua (con la jetbike). Dal secondo checkpoint in avanti dovrete effettuare un avvitamento in senso antiorario. Terminate la partita e iniziatene un'altra. Nella schermata della selezione dei personaggi premete in basso e quindi selezionate il "warm-up" al Dolphin Park. Voilà!



RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT

Avete appena comprato Resident Evil Director's Cut e avete scoperto che la modalità Advanced è davvero troppo difficile. Che fare? Beh, se potete sopportare l'idea di giocare a un gioco così bello utilizzando dei trucchi, provate un po' questo. Nella schermata della selezione della modalità, spostatevi su Advanced e tenete premuto ►. La parola "Advanced" dovrebbe diventare verde. Iniziate una nuova partita e scoprirete che ogni volta che raccoglierete delle munizioni otterrete il doppio della quantità prevista (caricatori da trenta colpi, per intenderci). Se invece trovate che il demo di Resident Evil 2 sia troppo difficile, provate un po' a tenere premuto a destra nella schermata con la scritta "New Game". Dopo aver fatto ciò, potrete scegliere tra la modalità normale e quella facile (rookie).





GOLDENEYE 007

Ecco la lista completa dei tempi e dei livelli di difficoltà con i quali dovrete completare i vari quadri per ottenere tutti i cheat mode di questo gioco:

LIVELLO	TRUCCO	DIFFICOLTA'	TEMPO
1. Diga	Modo Paintball	Secret Agent	2.40
2. Laboratorio	Invincibilità	00 Agent	2:05
3. Aeroporto	Modo DK	Secret Agent	5:00
4. Superficie	Lanciagranate	00 Agent	3:30
5. Bunker	Lanciarazzi	00 Agent	4:00
6. Silos	Turbo	Agent	3:00
7. Fregata	Radar inattivo	Secret Agent	4:30
8. Superficie	Mini Bond	00 Agent	4:15
9. Bunker	Coltelli	Agent	1:30
10. Statua	Animazioni rapide	Secret Agent	3:15
11. Archivio	Invisibilità	00 Agent	1:20
12. Strade	Missili ai nemici	Agent	1:45
13. Deposito	Animazioni Lente	Secret Agent	1:30
14. Treno	PP7 d'argento	00 Agent	5:25
15. Giungla	Coltelli da caccia	Agent	3:45
16. Controllo	Munizioni infinite	Secret Agent	10:00
17. Caverne	RCP90	00 Agent	9:30
18. Antenna	PP7 d'oro	Agent	2:15
19. Tempio 1	Laser	Secret Agent	9:00
20. Tempio 2	Invulnerabilità generale	00 Agent	6:00

Inoltre, potrete ottenere altri trucchi completando questi livelli:

Livello	Arma	Difficoltà
Antenna	Magnum	Agent
Tempio 1	MR Laser	00 Agent
Tempio 2	PP7 d'oro	00 Agent

Tempio Azteco
Potrete accedere al tempio azteco terminando il gioco al livello Secret Agent.

Tempio Egizio
Potrete accedere al tempio egizio terminando il gioco al livello 00 Agent.

Modo 007
Terminando tutti i quadri al livello 00 Agent otterrete un'opzione che vi permetterà di modificare praticamente tutti i parametri del gioco (salute dei nemici, accuratezza e così via).

DARK FORCES 2 – JEDI KNIGHT

"Ho scoperto questi trucchi vieppiù interessanti per quel simpatico gioco che è Dark Forces 2 – Jedi Knight. Spero vi possano servire a schiacciare gli Jedi vostri nemici". Grazie Bond, sei il più grande...

5858lvr – Tutte le mappe
bactame – Energia al massimo
deeznuts – Per saltare i livelli
eimamjh on/off – Volare
imayoda – Maestro Jedi buono
jediwannbe on/off – Invulnerabilità
raccoonking – Tutti i poteri della Forza
red5 – Tutte le armi
sithlord – Maestro Jedi malvagio
slowmo on/off – Rallenta tutto
thereisnotry – Termina il livello
wamprat – Tutti gli oggetti
whiteflag on/off – Attiva/disattiva i nemici
yodajammies – Energia della Forza

PANDEMONIUM 2

Giocate normalmente e quindi premete R1, R2, L1 e L2 per spostarvi in qualsiasi punto del livello vogliate.

BALLZ

Per eliminare gli avversari con una supermossa premete alto e alto. Per eseguire un trucco ancora più interessante premete A quattro volte.

BUBSY

Ecco il codice per l'ultimo livello: STCJDH

COOL SPOT

Saltare i livelli – premete A, B, C, B, A, C per due volte e dovreste sentire una specie di clacson.

VIRTUA FIGHTER 2

Opzioni Segrete
Entrate nella schermata delle opzioni e spostate il cursore su "exit". A questo punto premete a sinistra fino a quando non sentite un effetto sonoro.

NBA LIVE '95

Allenamento sui tiri
Durante una qualsiasi partita tenete premuto A e premete Start. Verrete così magicamente teletrasportati in un campo vuoto sul quale fare pratica con i tiri.

COMMAND & CONQUER – RED ALERT

Se state giocando alla modalità Skirmish e state usando la Francia, costruite un Radar Jammer. Quando sarà pronto, cliccateci sopra e premete Shift per trasformarlo in un Tesla Tank. Solo con Windows 95: premete 5555555 nel bel mezzo di una partita per guarire tutte le vostre unità.

THEME HOSPITAL

Sul tastierino del fax battete 24328 e quindi premete Shift+Control+C per ottenere tutti gli oggetti esistenti nel gioco.

CRASH BANDICOOT 2

Nella seconda stanza della selezione dei livelli recatevi vicino all'orso che si trova a fianco del livello "Bear It". Saltateci sopra sdraiandovi in aria e lo sentirete emettere un verso (chi di voi sa come si chiama il verso dell'orso?). In questo modo avrete ottenuto sei vite extra. Se non le avete ottenute, vuol dire che lo avete già fatto (funziona una volta sola) o che non avete centrato bene l'orso.



TIME CRISIS

Nella Schermata principale, quella nella quale dovete scegliere tra le tre opzioni disponibili, sparate un colpo all'interno della R in "crisis" e due al centro del mirino accanto alla parola "time". Apparirà quindi una schermata di selezione dei trucchi, dalla quale potrete scegliere fino a nove vite, disattivare la ricarica e ottenere i continue infiniti. Niente male...

HERCULES

Le password di tutti i livelli!
The Hero's Gauntlet – Serpente, Medusa, Moneta, Medusa
Centaur'sForest – Centauro, Hercules, Silhouette, Minotauro, Arciere
The Big Olive – Centauro, Moneta, Serpente, Hercules e Silhouette
Hydra Canyon – Moneta, Gladiatore, Elmo, Moneta, Soldato
Medusa's Lair – Arciere, Pegaso, Arciere, Centauro
Cyclops Attack – Gladiatore, Elmo,



Pegaso, Hercules, Silhouette e Arciere
Titan Flight – Soldato, Moneta, Moneta, Fulmine
Passageway of Eternal Torment – Medusa, Soldato, Centauro, Pegaso
Vortex of Souls – Soldato, Fulmine, Soldato, Centauro
Finale – Pegaso, Soldato, Centauro, Soldato

PREMIER MANAGER '97

Questo trucco vi consentirà di vendere un qualsiasi giocatore di un certo valore per una cifra qualsiasi. Per esempio, potreste vendere un Maldini qualsiasi e ottenere anche 400 miliardi (o quello che la vostra ingordigia suggerisce). Ecco come fare:

1. Per prima cosa entrate nella sezione denominata Players.
2. Marcate per il trasferimento il giocatore che desiderate vendere, quindi attendete qualche offerta.
3. Quando comincerete a ricevere offerte, rifiutatele tutte e rinnovate il contratto al giocatore.
4. Impostate la "club fee" (la parte che va alla squadra in caso di vendita del giocatore) immettendo la cifra per il quale volete vendere il giocatore.
5. Nella stessa schermata, alzate il compenso al giocatore in modo da fargli accettare la nuova "club fee".
6. Quando il contratto viene definitivamente rinnovato, rimettetelo sulla lista dei trasferimenti e attendete.
7. Arriveranno delle offerte dai club che vi avevano contattato poc'anzi: vendete il vostro campioncino o ripetete i punti da 4 a 7 per alzare ulteriormente la somma...

FINAL FANTASY 7

Volete dei trucchi? Eccoveli!

La seconda volta che visiterete Nibelheim (e cioè durante la prima occasione nella quale avrete modo di visitarla "di persona" e non durante un flashback), quando starete dando la caccia a Sephirot, recatevi nella villa della ShinRa e localizzate la cassaforte. Potrete aprirla con questa combinazione: destra a 36, sinistra a 10, destra a 59 e destra a 97. Per aprirla correttamente non dovrete mai oltrepassare i numeri (se vi state quindi muovendo da 36 a 10 e per sbaglio finite sul 9 dovete rifare tutto da capo) e dovete completare l'operazione entro il tempo prestabilito. Una volta aperta la cassaforte affronterete un boss: Lost Number. Benché sia un energumeno assai brutto e minaccioso a vedersi, potrete eliminarlo grazie a un accorto uso delle vostre risorse. Fatto ciò, potrete raccogliere il materia Odin (una magia estremamente potente) e una chiave. Scendete nella cantina della villa e aprite la porta che si trova a metà del lungo corridoio. Parlate con Vincent e cercate di convincerlo a unirsi al vostro gruppo. Rompetegli le scatole finché non vi intimerà di andarvene: uscite dalla stanza e il bell'addormentato in questione vi raggiungerà, unendosi a voi. Ora potrete usare tutte le armi da fuoco che avete raccolto: le potrà usare Vincent. Un'altra particolarità di questo personaggio è che quando utilizza i Limit Break (ne ha solo uno per ogni livello) si trasforma in un mostro, riguadagna tutti i punti ferita e diventa incontrollabile. In pratica, si tramuta in una bestia (il primo Limit lo fa diventare un demone, il secondo una specie di mostro di Frankenstein, col terzo diventa Jason di Venerdì 13 e col quarto un pipistrellone) e attacca senza posa il nemico finché uno dei due non muore.

MARIO KART

Royal Raceway

Quando supererete la terza curva, scorgerete due colline dall'altra parte del fiume. In quel preciso istante utilizzate un turbo e saltate oltre il fiume, schiantandovi contro l'altra sponda. Lakitu verrà a recuperarvi, appoggiandovi sulla grande rampa. Ogni tanto, però, vi riporterà da dove siete venuti...



Mario Raceway

Quando raggiungerete il rettilineo con il fungo gigante avanti e a destra rispetto a voi, vedrete un muro sulla sinistra. Salite su per la collina (in modo da prendere la rincorsa) e quindi tornate giù accelerando. Quando raggiungerete la strada, attivate un turbo per saltare oltre il muro.

DK's Jungle Parkway

Quando potrete scorgere due cartelli di legno, girate a destra e poi a sinistra, in modo da ritrovarvi davanti a un salita con un cancello in cima. Andate su per la pendenza e saltate il cancello.

Kilimari Desert

Quando raggiungerete il primo incrocio andate a sinistra e vi ritroverete sui binari del treno, attraversando poi un tunnel. Appena usciti dalla galleria, girate a sinistra e saltate la recinzione.

Koopa Troper Beach

Subito dopo la partenza potrete vedere un roccia con la forma di una tartaruga. Girate a sinistra e vedrete una roccia con un'alga in cima. Continuate a premere R per saltare e state a vedere cosa succede.

Bowser's Castle

Appena entrate nella stanza con i quattro blocchi di pietra che tentano di schiacciarvi, frenate. Due blocchi raggiungeranno il centro della sala, si butteranno verso il basso e quindi torneranno alle loro posizioni originali. A questo punto, accelerate più che potete e attraversate la stanza evitando così tutti i macigni animati.

EXTREME G

Inserite questi codici al posto del vostro nome per ottenere i vari effetti qui elencati:
Infinite Turbo – NITROID
Extreme Mode – Inserite XTREME per far andare il gioco ancora più veloce
Weapons – Inserite ARSENAL per ottenere tutte le armi del gioco
Billy Ocean Mode – Inserite ANTIGRAV per... Beh, lo vedrete da voi
Rolling Stone – Inserite ROLLER per trasformare le moto in macigni
Fisheye – Inserite FISHEYE per ottenere una distorsione visiva abbastanza interessante
Skid Mode – Inserite BANANA per rendere la pista molto scivolosa
New View – Inserite MAGNIFY per ingigantire tutto quanto
Invisible Bikes – Inserite STEALTH per giocare con le moto invisibili
PlayStation Mode – Inserite UGLY per ottenere una versione più brutta del gioco
Wire Frame Mode – Inserite WIRED per avere la grafica in wireframe.
Transparent Track – Inserite GHOSTLY per far sparire la pista
Questi codici vanno invece inseriti nella schermata delle password:
Neon Bike – La moto che noi tutti stavamo aspettando! Inserite 61GGB5
Messaggio di Games: "Non vi dico a cosa serve questo codice, però provatelo lo stesso - Inserite 81GGD5". Chissà cosa sarà...

ISS64

Effettuando il seguente trucco nella versione giapponese di ISS64 (Perfect Striker) otterrete due squadre aggiuntive, ma utilizzandolo con la versione europea ne riceverete ben sei! Nella schermata del titolo, usate il pad a croce per inserire questa sequenza: alto, L, alto, L, basso, L, basso, L, sinistra, R, destra, R, sinistra, R, destra, R, B, A, dopodiché tenete premuto Z e premete Start. Se avete fatto tutto correttamente sentirete una voce digitalizzata dire "What an incredible comeback!". A questo punto entrate nella schermata della selezione delle squadre e scoverete un settimo gruppo disponibile: All Star. Questo gruppo include Euro Stars A, Euro Stars B, Asian Stars, African Stars, All American Stars e World Stars.

Modificate la classifica

Iniziate un campionato e salvate la posizione dopo la prima partita. A questo punto, segnatevi i giocatori che hanno segnato e premete il tasto di reset. Entrate nella schermata all'interno della quale potete effettuare gli spostamenti dei giocatori e trasferite quelli che hanno segnato. Premete Reset (non quello sulla console!) e ricaricate la lega per poter osservare degli interessanti cambiamenti nella classifica.

WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY

Nella schermata delle opzioni tenete premuto il tasto L e pigiate i seguenti tasti: C-destro, C-sinistro, C-sinistro, C-destro, C-sinistro, C-sinistro, C-destro, C-sinistro, C-sinistro. Comparirà una serie di numeri: spostatevici sopra con il cursore e potrete iniziare una partita in una nuova divisione, che contiene i Williams, i 99ers, il Canada e gli Stati Uniti come squadre.

Giocatori Invisibili

Premete Start durante un partita e selezionate il replay. Premete L o R per far lampeggiare un giocatore. A questo punto, premete Z per farlo sparire. Nota: se sceglieste un giocatore invisibile con L o R riapparirà: **Corpi Deformati**

Entrate nella schermata delle opzioni e tenete premuto C-sinistro o C-basso. A questo punto premete il tasto R. Apparirà un messaggio: usate i tasti C per modificare i numeri che compariranno e godetevi il risultato...

Pratica Multigiocatore

Per giocare nella modalità Practice con più di un giocatore, tutti i partecipanti eccetto il Giocatore 1 dovranno tenere premuto il tasto A nella schermata dei titoli. A questo punto il Giocatore 1 dovrà selezionare la voce Practice dal menu e premere A. Se avrete fatto tutto correttamente, vi ritroverete a giocare nel modo pratica assieme a tutti i giocatori che avranno premuto A in precedenza.

Per far giocare il Nintendo 64 da solo

Nella schermata della selezione delle squadre selezionate il team che volete utilizzare e premete C-destro per tre volte. La squadra verrà quindi controllata dal computer e voi non dovrete far altro che guardare.

Trasferimenti

Entrate nella schermata del Setup, quindi scegliete la voce Options. Tenete premuto L e premete i seguenti tasti: C-basso, C-basso, C-alto, C-alto, C-basso, C-destro, C-destro e C-basso. Ora entrate nella schermata Records e selezionate la voce Team Stats. Premete C-alto dieci volte e apparirà un'opzione speciale chiamata Modify Teams, che potrete utilizzare per spostare i giocatori avanti e indietro.

Botte da Orbi

Durante una partita premete Start e muovetevi sulla voce Fighting. Ora tenete premuto L e premete i seguenti tasti: C-destro, C-sinistro, C-sinistro, C-destro, C-basso, C-alto, C-alto, C-basso, C-sinistro, C-destro, C-destro, C-sinistro, C-destro e C-sinistro. D'ora in poi



scatenerete una rissa ogni volta che effettuerete un contrasto.

CLAYFIGHTER 63 1/3

Per giocare con Boogerman
Nella schermata della selezione dei personaggi tenete premuto L e premete alto, destra, basso, sinistra, destra e sinistra sul pad a croce.

Per giocare con il Dr Kiln
Nella schermata della selezione dei personaggi tenete premuto L e premete A, C-basso, C-destro C-alto, C-sinistro e B.

Per giocare con Sumo Santa
Nella schermata della selezione dei personaggi tenete premuto L e premete A, C-basso, C-destro, C-alto, C-sinistro e A.

Selezione casuale del personaggio
Premete contemporaneamente L e R nella schermata della selezione dei personaggi per prendere un lottatore a caso (non che questo sia poi così utile)



Opzioni segrete
Sempre nella schermata della selezione dei personaggi tenete premuto L e premete C-alto, C-destro, C-sinistro, C-basso, B, A e A. Lo schermo lampeggerà per confermare l'avvenuto inserimento del codice. Ora premete B per tornare al menu principale. Qui dovrete scegliere le opzioni e quindi selezionare la voce Secret Options.

DOOM 64

Supercodice – W93M 7H20 BCYO PSVB
Supercodice 2 – ?TJL BDFW BFGV JVVB
Level 32 – Nell'area con le impalcature, fate saltare tutti i bidoni eccetto il primo (nove in totale). Dopodiché, entrate nel teletrasporto per tornare alla parte iniziale. Fate saltare il primo bidone e correte in fretta alla porta dietro di voi.

MD COMIX ZONE

Per poter selezionare il livello iniziale entrate nelle opzioni, selezionate Junk Box e premete C su questi numeri: 14, 15, 18, 5, 13, 13, 18, 15 e 6. Se avete fatto tutto correttamente sentirete una voce dire "Oh yeah!". Per entrare nel livello desiderato premete C dopo aver selezionato l'effetto sonoro con il numero corrispondente al quadro (se volete cominciare dal quinto quadro, per esempio, premete C sull'effetto sonoro 5). Per ottenere invece l'invincibilità rientrate nelle opzioni, spostatevi sull'opzione di prima e premete C su questi numeri: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11 e sentirete di nuovo la voce dire "Oh yeah!".

SEGA TOURING CAR

Inserite queste date nell'orologio del Saturn per attivare tre eventi speciali.
1° evento – 12/25/97 – Gara speciale di resistenza, nuova pista e opzione Time Attack.
2° evento – 2/13/98 HIT and RUN – Un giro su tutte e tre le piste con una sfilza di coni da centrare. Per vincere bisogna centrarne almeno 200.
3° evento – 4/1/98 APRIL FOOLS! – Vi ritroverete a correte sulla pista Brick Wall Town in senso inverso rispetto a tutti gli altri corridori.
Per ottenere un colore della carrozzeria differente, premete R o L nella schermata della selezione delle auto. Questo trucco non funziona con la Toyota Supra, che rimane dello stesso colore in ogni caso.

DESTRUCTION DERBY

Eccovi un bel trucco per Destruction Derby. Inserendo MACSrPOO al posto del vostro nome potrete avere accesso a tutte le piste del gioco, comprese le arene da distruzione totale che risultano veramente divertenti. Attenti a quella con il precipizio.... Per attivare il trucco dovrete selezionare la modalità Championship, inserire il nome, annullare il tutto e poi scegliere l'opzione che più vi interessa.

PC RESIDENT EVIL

Quando avrete la pistola, salvate e uscite dal gioco. A questo punto caricate un editor esadecimale (se non sapete che cos'è non provate nemmeno a usare questo trucco o potreste combinare dei gravi disastri) e aprite il file SAVEDAT.1 della directory RE. Cercate la locazione 000320 e quando l'avrete trovata spostatevi sul valore che inizia con 2F. Ora cambiatelo con uno di quelli che trovate di seguito:
02ff – pistola standard col pieno di munizioni
03ff – shotgun col pieno di munizioni
04ff – Colt Python
06ff – Lanciafiamme
07ff – Bazooka 0aff – Lanciarazzi
Dopo aver immesso il valore da voi scelto, salvate il file e ricominciate a giocare con l'arma nuova di zecca.

Games Bond ha bisogno di voi!

Games Bond, il nostro "agente segreti", è sempre alla ricerca di nuovi talenti da inserire nel suo team di brillantissimi agenti segreti del mondo dei videogiochi. Se pensate di avere scoperto un trucco o un segreto che Games Bond non conosce, speditecelo! Il nostro "agente segreti" valuterà il vostro trucco, e lo inserirà all'interno del suo rapporto mensile che Games Master pubblica puntualmente. Se pensate di poter essere un agente segreti mandate i vostri trucchi a:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Per ragioni di sicurezza vi invitiamo però a trasmettere le vostre segretissime comunicazioni direttamente via e-mail, all'indirizzo **gamesmaster@kiditaly.com**.

Aspettiamo le vostre preziose comunicazioni!

g-Mail

I videogiochi sarebbero una cosa di cui vergognarsi? Ma scherziamo?! Questo mese il parere dei nostri lettori sull'argomento, assieme a domande assortite su tutte le console più importanti...

METTIAMO I VIDEOGIOCHI A NUDO?

Benemerita redazione di Games Master, vi scrivo per rispondere alla lettera di Walter Stucco, pubblicata sul n°2, e dirgli che ha perfettamente ragione. Un conto è utilizzare un cheat per ridurre gli abiti di detta tizia, di tal gioco, ai minimi termini, un conto è andarne spasmodicamente in cerca anche quando non si sa se esiste. Sulla tendenza della componente femminile dei videogiochi a essere sempre più provocante (il che può voler dire un sacco di cose: seni da sesta – settima misura, esposizione gratuita di biancheria intima, atteggiamenti civettuoli e chi più ne ha più ne metta) scoppiano polemiche ovunque e pare che abbiano divampato fin qui. Per conto mio ritengo che usare una bella ragazza per vendere un gioco sia scorretto, sleale e offensivo (per il gentil sesso), ma finché ci saranno persone disposte a sborsare fior di quattrini per un paio di seni al vento, le software house continueranno con questa politica. Ovviamente mi riferisco al caso in cui i prodotti in questione siano assolutamente mediocri, vedi per esempio "Pretty Fighter X". Ma nel caso in cui il gioco sia già buono di per se non c'è nulla di male a piazzarci qualche deliziosa creatura, a patto però che non diventi il centro dell'attenzione maschile solo perché dotata di vistosi attributi. Felicia mi piace, e mi piace anche come combattente, non solo per la sua tenuta decisamente estiva. Quando gioco a Darkstalkers mica scelgo solo lei (o Morrigan, visto che l'opinione generale vorrebbe che fosse quest'ultima la miss di DS)! Sarei un po' limitato. In definitiva: ammiriamo sì le ragazze, ma non siamo così fanatici da volerle spogliare a tutti i costi. Anche perché quando l'abbiamo fatto cosa ci rimane? Niente! Passeranno ancora molti anni prima che possiate fare l'amore virtuale con Lara Croft o Nikki, mettetevi il cuore in pace!



Hypercat

Quella di spogliare Lara Croft nel videogioco sembra sia diventata l'ultima moda. In realtà appena si viene a sapere di un trucco che permette, per esempio, anche solo di cambiare abito ai lottatori di un picchiaduro si scatena un putiferio per provarlo e vederne gli effetti. Figuriamoci in questo caso! Probabilmente la realtà è un misto delle due cose: curiosità naturale per un "cheat mode" e interesse per il personaggio. Se la cosa però va oltre la curiosità non è probabilmente sana.

TRUCCHI, TRUCCHI, TRUCCHI

Spettabile redazione di Games Master,
mi chiamo Marco, sono un grande videogiocatore e mi è piaciuta molto la vostra rivista, particolarmente la recensione de Tomb Raider 2. Ma sono rimasto un po' deluso che insieme alla recensione non ci fosse neanche un trucco. Questo vi poteva rendere molto diversi dalle altre redazioni: PlayStation Magazine viene apprezzata molto per il CD che contiene. E perché voi non potete controbattere con qualche poster dei giochi più belli, tipo Tomb Raider? Grazie tante per i trucchi: ce ne sono fin troppi! A me piace molto Lara Croft, e non è possibile mettere un piccolo special su di lei e avere il cheat per saltare i livelli? Ma esiste il trucco per farla combattere nuda? Vi ho fatto una piccola copertina, come consiglio. Ma so già che non vi serve. Tanti saluti da un vostro lettore!
Aspettate: come farete a tener testa a PlayStation Power che ha dato la soluzione completa di Tomb Raider 2, G-Police, Abe's Oddworld, e di Final Fantasy VII? Dicono che a Tomb Raider hanno usato un cheat, ma non lo dicono!

Saluti Marco Cimino. Trani (BA).

Caro Marco, grazie per i vari complimenti. Come combattere PlayStation Power sul suo stesso terreno? Beh, le due riviste sono molto diverse, naturalmente, ma le nostre quindici e più pagine ogni mese sui trucchi per tutti i giochi del mondo dovrebbero servire come una buona contraerea!

VIVA IL NES

Cara redazione,
posseggo, oltre alla mitica PlayStation, anche il caro e vecchio NES. Tutti mi prendono in giro perché è vecchio; non potreste dirglielo voi di Games Master che ai suoi tempi era bello e che ha scritto una pagina della storia dei videogiochi? Vorrei sapere inoltre se Time Crisis è disponibile sin da ora nei negozi, e potreste indicarmi altri videogiochi con la G-Con 45 di Namco? Grazie e tanti complimenti alla rivista.

Federico Fiaschi - B.go S.Stefano Volterra (PI)

Caro Federico,
altri giochi per la G-Con 45? Beh, innanzitutto c'è Judge Dredd, che è molto simpatico, e prima o poi potrai vedere il bellissimo Point Blank. Il NES? Bellissimo! RC Pro AM è ancora divertentissimo da giocare, e poi ci sono i vari Mario, che le altre console non-Nintendo non hanno. Era una bellissima macchina, certo che oggi è un po' passata...

È TUTTO UN GRANDE VIDEOGIOCO

Caro Games Master,
con l'arrivo del nuovo anno si apre un nuovo capitolo nel mondo dei videogiochi. Sono un felice possessore di console Nintendo e vorrei cambiare bandiera acquistando una PlayStation, perché ho visto giochi eccezionali come Resident Evil, Tekken 2, Tomb Raider e V-Rally. Però non sono ancora deciso e ho bisogno di un consiglio.

DOMANDE? DUBBI? COMMENTI? SCRIVETE!

Con la buona e vecchia carta:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Con la futuristica e rapida e-mail:

gamesmaster@kiditaly.com
Subject: Games Master
(ricordatevi il subject!)

Ma questo non è l'unico interrogativo che mi tormenta. La scuola è uno schifo (faccio il 3° liceo scientifico), e l'amore è peggio ancora. Scusate se usufruisco della vostra rivista per sfogarmi, ma devo gridare al mondo o meglio all'Italia intera, il nome della ragazza che amo: Barbara Valcelli. Mi sento meglio o quasi meglio, e forse se anche l'amore fosse un grande videogioco, alla fine sarei ancora vincitore. La nostra anima è bidimensionale come le figure sullo schermo e quindi la nostra esistenza in una presunta profondità sarebbe apparente, illusoria come lo spazio dei giochi tridimensionali: il nostro pensiero si modella su routine di programmazione sempre più veloci finalizzate alla simulazione. Probabilmente viviamo in un grande videogioco. Domande del mese: "E se modificassimo il nostro parere di tanto in tanto solo per convincerci che stiamo realmente vivendo e non vegetando?" Voi che ne dite? Urgono chiarimenti...

Tizio alias Renegade - Città di Castello (PG)

Accidenti, non ci aspettavamo di certo una lettera simile indirizzata alla rubrica della posta di Games Master. Se viviamo in un grande videogioco, probabilmente noi di Games Master siamo ospiti di Tetris: sempre a ritmo frenetico nel tentativo di incastrare impegni di lavoro e appuntamenti. L'amore un videogioco? Probabilmente sarebbe Diddy Kong Racing: un gioco sterminato, interminabile e splendido in ogni sua parte. D'altro canto, però, anche difficilissimo, e capace di regalare delusioni e insoddisfazioni tali da indurci a rimetterlo nel cassetto prima di averlo finito. Ma tanto ci ritroviamo a ritirarlo fuori, prima o poi...
Quasi ci dimenticavamo della console! Un consiglio? Tieni entrambe, perché sia PlayStation sia Nintendo 64 regalano davvero ore di divertimento, e spesso in forma diversa. Se poi ci scappa anche il Saturn...

DIFENDIAMO I VIDEOGIOCHI

Mitica redazione di Games Master, chi vi scrive è un mitico videogiocatore della Sardegna, e precisamente di Cagliari. Seguo con molto interesse il mondo dei videogiochi fin dai mitici tempi del Nes. Ho scoperto, a dir la verità, questa rivista per caso e sono rimasto soddisfatto dalle novità e dall'incredibile competenza che fa di voi degli esperti del settore. Ho notato la, anzi, le tonnellate di trucchi (Phard, rossetti, matite... ehm, scusate) per PlayStation, Saturn e Nintendo 64: sono davvero molti, complimenti. L'unica nota dolente sono i voti delle recensioni. Ma vi sembra giusto un 89% a Diddy Kong Racing? Mi dispiace ma siete, solo in questo caso, molto ingiusti. Avrei preferito un 92 - 93%. Sarebbe stato più giusto, coerente.
Questo è il mio consiglio: siate, nei confronti dei giochi veramente belli, più razionali nella valutazione.
Passiamo ad altro ...
Ho 20 anni e purtroppo mi sono accorto che i videogiochi vengono, come dire, demonizzati dalle persone non competenti, oppure vengono presi come qualcosa per fare stare zitti i bambini. Questo non è assolutamente vero. Per me i videogiochi sono, diciamo, una ragione di vita. E con questo, non dico che mi rinchiudo in camera 7-8 ore al giorno giocando per paura di affrontare il mondo, questo no, ho la ragazza, ho tanti amici e penso che uno se è appassionato non se ne deve vergognare. C'è gente, che ne so, ragazzi, che appena sentono la parola videogiochi dicono che è roba da bambini, che chi li usa è malato, introverso ecc. Vi sembra giusto? A me no! Se ci penso , questa



DITECI QUALCOSA!

Eccoci dunque al nuovo numero di Games Master. Grazie delle lettere che ci avete spedito via posta e via mail. Ci sono state molto utili, ma non pensiate di aver placato la nostra sete di commenti...
Siamo sempre ansiosi di sapere se la rivista vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, ancora una volta, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa!

Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?

1

2

3

Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di Games Master che vi sono piaciute di meno?

1

2

3

Altri suggerimenti?

....
....
....
....

Spedite il tutto a:
Games Master c/o KiD
c.so Lodi 59
20139 Milano

Games Master c/o KiD Creating in Digital, C.so Lodi 59, 20139, Milano

è la prima lettera che scrivo per esprimere la mia opinione. Scusatemi se vi ho stressato ma non ce la facevo più!!! Devo chiudere la lettera! Siete mitici!

Nicola Zedda

Caro Nicola,
grazie per i complimenti assortiti: sono davvero molto graditi. I voti sono solitamente il frutto di giorni di considerazioni, paragoni e pareri riguardo al gioco in questione, agli altri titoli del genere, e a tutta una serie di fattori fin troppo lunga per poter essere esposta qui.
Diddy Kong Racing è un gioco bellissimo, ma non è forse un po' troppo difficile? A tratti ci sembra proprio di sì, e visto che si rivolge a un pubblico molto ampio questo è probabilmente un difetto degno di nota.
Condividiamo il tuo parere sui videogiochi, anche se oramai la caccia alle streghe è finita, e anche grazie alle nostre riviste i videogiochi sono finalmente diventati strumenti per divertirsi, e non materia di polemica.
Certamente incontrerai sempre chi non li apprezza e penserà a prenderti in giro perché ci giochi, ma avrà decisamente torto...



UN RIPENSAMENTO

Formidabile Games Master,
sono un fanatico di videogiochi, infatti posseggo una PSX e un Nintendo 64, e devo porvi qualche domanda.
1) Quando uscirà Gun Bullet o Point Blank per PlayStation Pal?
2) È possibile avere più informazioni sulla PlayStation II e quando verrà messa in commercio?
Queste domande riguardavano la PlayStation, per il Nintendo il discorso è un po' più ampio.
Innanzitutto volevo ringraziarvi per la miriade di informazioni che avete ricavato dallo Space World (e non Spice World) giapponese. Perché stavo per vendere il Nintendo 64 visto il ritardo del 64DD e dei pochi giochi veramente belli usciti per una console a 64 bit, però grazie a voi e alle vostre notizie ho cambiato idea sperando in un grande rilancio e nel gran nome (Nintendo).
Innanzitutto volevo sapere, visto che il mio Nintendo 64 è in versione giapponese ma l'ho modificato per poter usufruire anche dei giochi americani, se comprerò (quando uscirà) il 64 DD in versione americana, funzionerà o mi devo sorbire per forza la versione giapponese?
È vero che esiste un ADD-ON che si innesta nella periferica dove andrà il 64DD e si chiama DOCTOR V e soprattutto da quello che mi hanno detto è legale, anche se io personalmente ci credo poco?
Infine volevo darvi un consiglio: la vostra rivista mi è piaciuta subito fin dal primo numero, è perfetta, ma volevo sapere se era possibile fare una pagina con le vostre classifiche dei vari generi di giochi in ogni numero, come avete fatto nel numero 2 a pag. 12 e 13 dell'inserto, e la classifica dei lettori tramite posta o E-mail.
Non penso che vi portino via più di due pagine al massimo e sono convinto che sarebbe apprezzata da molti lettori e ci sarebbe anche maggior comunicazione fra redattori e lettori con opinioni diverse.
Vi prego pubblicate la mia lettera, ma se non è possibile almeno rispondetemi, anche se è un po' lunga.

SPAWN - Forlì.

Caro Spawn,
la PlayStation 2 è ancora lungi dall'arrivare! Siccome lo spazio è tiranno, rispondiamo a un quesito per tutti: il Doctor V64 è una periferica per Nintendo 64 assolutamente illegale. Ci leggiamo il mese prossimo!





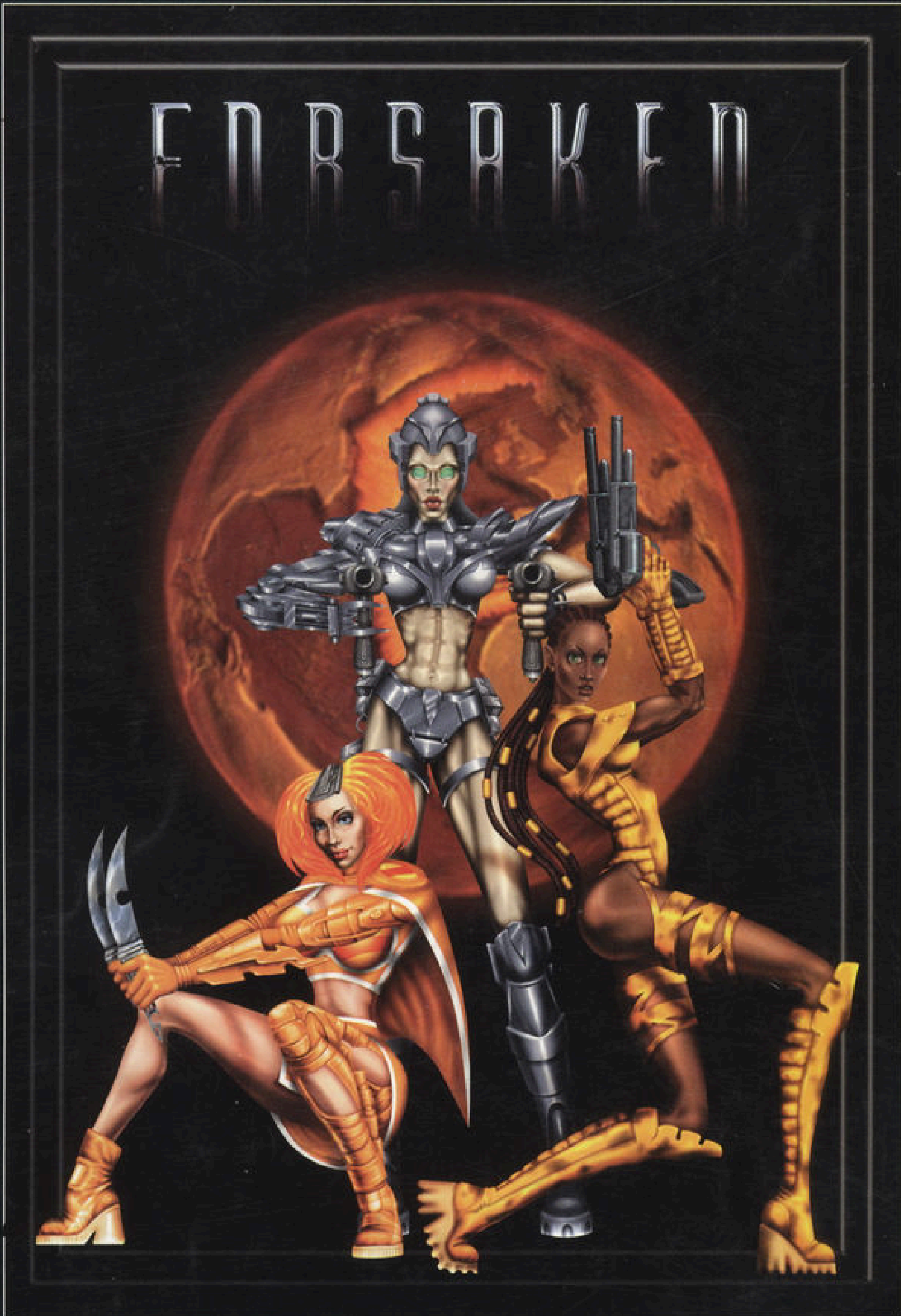
PC CD



N64



PlayStation



probe

Acclaim entertainment

PlayStation

NINTENDO 64

Designed for Microsoft Windows 95

PC CD-ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

La Terra, la culla dell'umanità, ora giace come un relitto dopo un terribile esperimento andato storto. Infatti, nel 2113, la Nemesi del Pianeta terra venne dall'interno... Tutti sulla terra erano convinti che nessuna forza, umana o aliena, sarebbe mai riuscita a superare la barriera di satelliti spia, campi minati satellitari e sistema di difesa controllati da computer sofisticatissimi che pattugliavano le infinità dello spazio circostante.

- Movimento libero a 360° in ambiente 3D
- Più di 30 power up disseminati tra i livelli
- Azione multiplayer fino a 15 giocatori
- 2 giocatori in split screen su PSX
- 4 giocatori in split screen su N64
- 15 armi super tecnologiche
- Supporto per le schede acceleratrici PC

Futur Show
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it